68 páginas a todo color

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOBLE póster regalo

ドガン DOKAN

Número 6
795.- ptas.

Incluimos el ganador del Lector CDROM 32x

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

Exaxxion the cannon god

lo último de Kenichi Sonoda

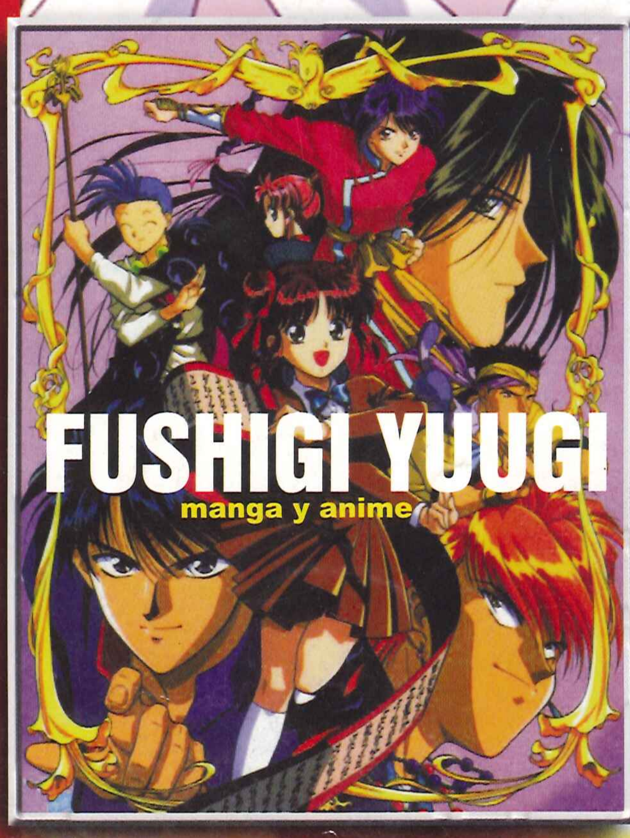


Akihabara Dennougumi

Diosas de carne y hueso

PERFECT BLUE

como novedad de Salón



Geobreeders

el anime

cd-manga: mira el contenido al dorso


POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.
LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO.
VENTA POR CORREO.
Hospital Clinic
Av. Roma
C/ d'Aragó
TONKAM BCN
C/ del Comte d'Urgell
C/ Villarroel
C/ Casanova
C/ Consell de Cent
Urgell
TONKAM
Villarroel, 107 - 08011 BARCELONA - Tel. (93) 454 71 36

DOKAN
REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº6-OCTUBRE'98

1997 Rex Entertainment Co. Ltd



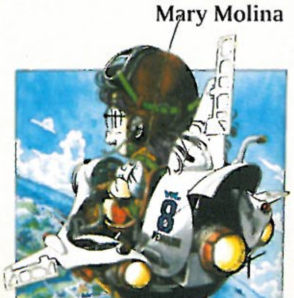
En Portada: PERFECT BLUE.
Las componentes del grupo Cham en plena actuación, aunque Mima pronto dejará el grupo para convertirse en actriz.

もくじ SUMARIO

EDITORIAL

Muchos son los caminos del otaku. Podría decirse que el ser aficionado a algo como el manga nos mueve siempre a hacer "algo más". Y me refiero a los muchos fanzines que recibimos a la redacción, a los numerosos dibujos que nos enviáis cada día en cartas que nos llegan al corazón... La actividad que mueve el manga es algo impresionante y que no cesa. Quién de vosotros, a no ser que lo llevaseis dentro desde muy niños, os habíais sentado antes delante de la mesa a dibujar a vuestros personajes preferidos? ¿O quién de vosotros no tiene un amigo estupendo al que conoció gracias a esta afición?. Con todo esto llegamos a una única conclusión, que el manga une a la gente y les hace sentir más activos. Muchos coleccionan sellos, insectos o leen apasionadas obras de literatura; quizá algunos de nosotros también "perdamos el tiempo" haciendo esas cosas, pero además, leemos manga. Y el conocer a este o ese autor o saber que nuestro vecino o vecina de cualquier punto de nuestra geografía está sintiendo lo mismo al leer el manga que uno sigue mes a mes...eso le convierte en alguien especial aunque no le conozcamos. Es esta simpatía general la que ha hecho triunfar al manga. Y es la misma que ha convertido a algunos otakus en profesionales del medio. Nos vemos en el Salón del Manga en nuestro stand! Recordad que es en **La Farga de l'Hospitalet** (Barcelona) los días 30 y 31 de Octubre y 1 de Noviembre.

Mary Molina



Número 6. Octubre 1998
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM, Ismael Rodriguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Ángel Ortiz, Lola Pérez, Matsuyama, Shôzo Somekawa, Miguel Sánchez, Doki, Kyo, Miguel Michán (EM3). **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas, Leonardo Reale (Argentina), Javier de la Hera Godino (Alicante). **TRADUCCIONES**: Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: José Manuel Carmona. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Montón. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 6. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.



ANIVERSARIO URUSEI YATSURA Y MAISON IKKOKU

Con motivo del veinte aniversario de *Urusei Yatsura* y del décimo aniversario de *Maison Ikkoku*, dos de las más populares obras de la relevante **Rumiko Takahashi**, se está llevando a cabo la reedición de los volúmenes recopilatorios que recogen ambas series de televisión y sus respectivas películas y OVA's (en el caso de *Urusei Yatsura*). De esta primera obra de **Takahashi**, *Urusei Yatsura*, publicada entre el 1.978 y 1.987 en el *Weekly Shonen Sunday* alcanzando un total de 34 volúmenes. La nueva edición recopilatoria (también con un total de 50 unidades de disco), encaja la totalidad de sus 218 episodios televisivos y, su último volumen aparecerá en abril del año 2.000, si no hay cambio de previsiones.

Sus referencias: 2.490 mn. PCVA-10201 - PCVA-1250 (LD50) 250.000 yenes.

Ese también es el caso de sus películas: ***Only You*, *Beautiful Dreamer*, *Remember My Love*, *Lum the Forever*, *Kenketsuhen*, *Itsudatte My Darling*** (por alguna razón ***Beautiful Dreamer*** no está incluida), compiladas junto a los **OVA's** y un *making of* de ***Lum The Forever***. En un LD-BOX especial: ***Urusei Yatsura-Gekijô Perfect Collection*** (LD13) de trece unidades. Ref. 670mn. 61.900 yenes (ref. aún por concretar)

En el caso de ***Maison Ikkoku***, encontramos su serie de televisión (transmitida entre marzo del 1.986 y marzo del 1.988) al completo en un total de 24 volúmenes (PCVA-10251-10274). Además de lo que sería la propia película con la ref. PCLA-00141 /PCVA-10275, al precio de 5.800 yenes.



GANDARA

Un autor de los grandes y que marca una diferencia respecto a los demás es **Haruhiko Mikimoto**. Autor que volvemos a encontrar en una nueva serie después de sus andanzas por ***Quo Vadis*** y por ***Macross 7 Dinamite*** (en la que continúa). Su título es ***Nesshô no Saô Gandâra***. Esta serie mezcla un cierto toque exótico y mítico con los desiertos de África y con la música. En concreto el *Rock and Roll* ya que los protagonistas de la historia **Yûki**, **Ema**, **Sidney** y **Joe** son componentes de un grupo de *rock*. Se transmite a la una de la madrugada por el canal **Wowow** y tiene la colaboración de **Mikimoto** en la creación y diseño conceptual de los personajes que termina por desarrollar **Kyôichi Haneyama** que previamente había dirigido la película ***Kinnikuman*** (conocida en España como *Musculman*), y de ***Jôjô no Kiseki na Bôken*** en la que dirigió la animación. La dirección está en manos de **Hidehito Ueda** (Fûma no Kôtarô, Magma Taishi), y junto a él encontramos a **Akiyoshi Sakei**. En el doblaje se cuenta con **Yasunori Matsumoto** (Slayers-Gourry), **Ai Orikasa** e **Issei Futamata** (Maison Ikkoku-Yûsaku) entre otros.

Nuevas Ilustraciones de Shirow

Volvemos a encontrar en el plano de la ilustración a **Masamuse Shirow**. Previamente habíamos visto trabajar a **Shirow** como ilustrador en la revista *Dragon Magazine*. En ella realizó algunas ilustraciones de fantasía heroica y ahora lo descubrimos dando vida a los personajes de la nueva novela de **Makoto Izumi** en una historia llamada ***Jashin Hunter*** . Se trata de una historia de enfrentamientos que integra en sus páginas acción de todo tipo por parte de su protagonista, **Sara**. Han aparecido ya dos volúmenes en el mercado que han sido publicados por *Seishinsha* a 740 yenes.


MANGA
Todo un Mundo en CD-ROM
La nueva invasión de Japón
Ref: CB906 - 4.995 ptas
Takeru: Realizado por el maestro Buichi Terasawa. Espantosos monstruos y voluptuosas doncellas forman parte de este original juego que no dejará a nadie indiferente. Mac y Windows.
Ref: CE570 - 1.995 ptas
Manga Pervert Vol.1: Más de 600 Mb y miles de imágenes de MANGA erótico y de sensuales modelos japonesas y las animaciones más X del cine oriental. Multilingüe.
Ref: CE934 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.2: Más de dos mil NUEVAS imágenes de MANGA erótico y pornográfico y las animaciones más calientes del cine X oriental. ESPAÑOL, inglés,...
Ref: CE961 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.3: Tercer volumen de esta fantástica serie con más de 2.000 imágenes de MANGA porno y las mejores animaciones X. ESPAÑOL, inglés,...
CE1037 - 4.995 ptas
Pack Manga Pervert: Incluye Manga Pervert vol.1, vol.2 y vol.3. Sin duda la mayor colección de imágenes y animaciones MANGA del mercado.
Ref:CE858 - 2.995 ptas
Mission Extreme: Kate Kurtis tiene que esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jovencitas son violadas. Mac/Win. SIN CENSURA.
Ref:CE859 - 2.995 ptas
Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. Mac/Win
Ref:CE860 - 2.995 ptas
Le Miroir des Perversions: Virginia descubre un impulso sexual sin precedentes que la harán disfrutar del sexo como nunca había imaginado. Mac/Win. SIN CENSURA.
Ref:CE861 - 2.995 ptas
Fantasías Carnales: Marc encuentra a la diosa Osiris, la cual pretende sorberle toda la potencia sexual. Sensualidad, exotismo, y todo tipo de excesos. Mac/Win. SIN CENSURAR.
Ref:CE877 - 2.995 ptas
Odiséa del Placer: Dos jóvenes tienen que demostrar su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. Mac/Win. SIN CENSURAR.
Ref:CE878 - 2.995 ptas
Posesión Diabólica: Extrañas ceremonias acabarán por dar paso a todo tipo de perversiones y juegos sexuales donde todo está permitido. Mac/Win. SIN CENSURAR.
Ref:CE879 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.1: Manga INTERACTIVO estructurado en tres partes: sumisión, humillación y violencia. Los vídeos son directos y totalmente sin censurar. Mac/Win.
Ref:CE880 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.2: Ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. Vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Win o Mac.
CE935 - 4.995 ptas
MANGHARD 3 CD-Roms: Incluye: Esclavas y Sumisas, Humillación Manga y Photo Manga.
Ref:CE1027 - 2.995 ptas
Adventure Kid 1: Nueva serie de manga erótica con las increíbles aventuras de los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo.
Ref:CE1028 - 2.995 ptas
Adventure Kid 2: El cruel Masago ha destruido deliberadamente el mundo real, creando un mundo de pesadilla... Preparate para el evento sexual más extraño y diabólico jamás soñado.
Ref:CE415 - 5.690 ptas
Urotsukidoji 3 CD-Roms: Disfruta del sexo y la violencia con esta superproducción Manga, que incluye: 'Birth of the overfield', 'Curse of the overfield', 'Legend of Demon Womb',... Mac o Windows.
Ref:CE834 - 2.995 ptas
Venus Select: Observa como Aseki entrevista a sus estrellas e intenta predecir quién va a ser su "musa", su VENUS que protagonizará todo tipo de secuencias inimaginables en el mundo real. Mac/Win.
Ref:CE835 - 4.595 ptas
Ring OUT: El primer juego rol interactivo de estilo MANGA editado en CD-ROM: Aya es vendida a un gangster al cumplir los 18 años y se ve inmersa en un mundo de violencia y sexo. Tienes que ayudarla a salir de él o convertirse en la reina del Ring Out. Mac/Win.
Ref:CE986 - 4.995 ptas
Timestripper: Shinji debe escapar en la máquina del tiempo y ajustar correctamente los controles para aterrizar en el lugar y momento adecuado y conseguir los favores de la reina del Sexo. Sólo cuenta con tu ayuda para conseguir sus objetivos. Interactivo.
Ref:CE1020 - 3.495 ptas
La Blue Girl 1: Vuelve la popular serie con nuevos episodios. Ayuda la joven Miko, una joven ninja, a controlar la violencia sexual del malvado Shikima.
Ref:CE1021 - 3.495 ptas
La Blue Girl 2: Continua la lucha de la jovencita Miko con el desenfreno sexual de Shikima.
Ref:CE1022 - 4.495 ptas
La Blue Girl 3: Miko Mido intenta llevar una vida normal de nuevo y vuelve a la escuela. Pero llegará una nueva estudiante que entrará en el submundo para ganarse la confianza del sádico Shikima.
GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA
Por cada 5.000 pts de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.
CE449 Erotika
CE868 Canal Privado
CE906 Labios vol.1
CE929 Labios Vol.2
CE461 Fantástica Moana
CE1035 Busties Vol.5
CE598 Delicatessen
CE932 Pleasure Vol.2
CF766 Marruecos
CF765 Costa del Sol
CG119 MasterClip 11.000
CJ266 Cinema PC Vol.1
CJ312 Cinema PC Vol.2
CJ313 Cinema PC Vol.3
CF477 EZ Language
CB663 Mundial de Futbol
www.office2000.es
ROM WARE
CDs de regalo:
PEDIDO:
Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Fax: 923 373332
ARES Informática 06/98
Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono:
N.I.F.:
Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
Cargo a mi tarjeta: VISA MasterCard tarjeta 6000
Fecha Caducidad:
Firma:
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y XSi Excess Interactive, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, et
NO es necesario hacer ningún pedido
IVA incluido

PERFECT BLUE



Por estas fechas, entre finales de octubre y principios de Noviembre con ocasión del IV Salón del Manga aparece **Perfect Blue** editada por Manga Films. Se trata de la útima obra maestra de **Katsuhiro Otomo** y **Satoshi Kon**, grandes maestros que al igual que **Mamoru Oshii** crean producciones inquietantes y de una profunda reflexión.
En esta película Otomo se aleja del futurismo cyberpunk y se introduce en el terreno más macabro y cotidiano de la mente humana y de la psicosis. Entre estallidos de violencia, una heroína de un Psicothriller narra una inquietante trama de una también inquietante y cruenta realidad con un brillantísima y cruda ambigüedad.

NOTAS DE PRODUCCIÓN Y STAFF

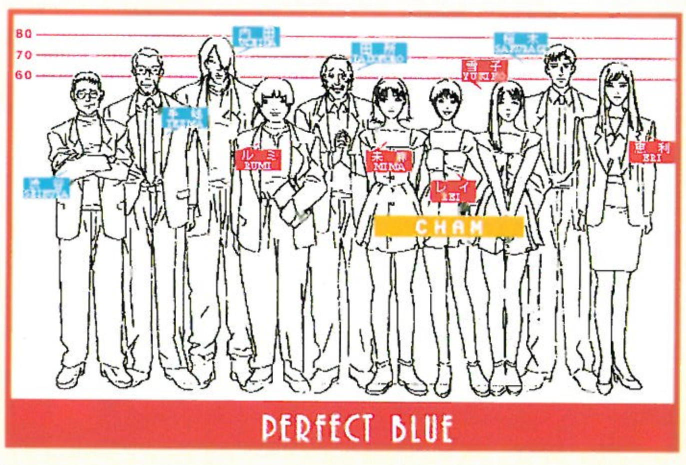
Perfect Blue fue un proyecto ideado ya desde finales del 94. Concretamente en noviembre del 1.994 **Rex Entertaiment** presentaba el principio de un proyecto que integrara ciencia ficción, horror y fantasía. En tan sólo un mes dicho proyecto se aprobó y empezó a ponerse oficialmente en funcionamiento tomándose la novela de **Yoshikatsu Takeuchi** como referencia, de la que se tenía la intención de crear una película de imagen real. Se trabajó sin interrupción hasta 1.995, año en el que, debido al gran terremoto que afectó a Osaka, se detuvo la producción durante los primeros meses. Reuniendo esfuerzos, ya en abril del mismo año se empezó a llevar a cabo la animación y a aclararse diferentes puntos del proyecto respecto a aspectos oscuros de la historia, nuevos elementos a introducir y todo lo que hasta el momento no se había hecho en la animación. A continuación se hizo la elección del productor, el mismo de **Memories,** contando además con la firme colaboración de Madhouse.
En el proyecto encontramos también la significativa aportación, como colaborador especial, de **Katsuhiro Otomo**.

Hisashi Eguchi (diseñador también en Susume Pilets y Top! Hibari Kun!) dibuja los personajes que terminan de ser diseñados por **Satoshi Kon** consiguiendo un resultado casi fotográfico.

Para terminar, en el doblaje encontramos a gente bastante conocida: a Junko Iwao como Mima (Evanhelion-Hikari), a Rika Matsumoto como Rumi, a Masaaki Ôkura como Uchida (Hokuto no Ken 2-Kaiô), a Shimpachi Tsuji como Tadokoro y a Shiho Niiyama como Rei (Sailor Stars-Seiya).

ARGUMENTO

La historia presenta a **Mima**, la componente de un grupo de idol singers (un grupo con no demasiado éxito) llamado



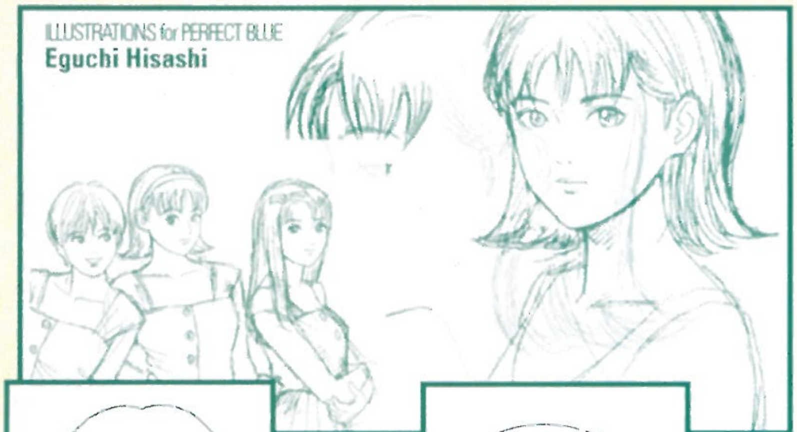
Cham formado por la protagonista y otras dos chicas, **Yukiko** y **Rei**. En el clímax de uno de sus conciertos, Mima se dirige al público e informa su intención de dejar el grupo. Justamente la que era considerada la insignia del grupo y la que más elevado


KON


OTOMO


EGUCHI

MIMA







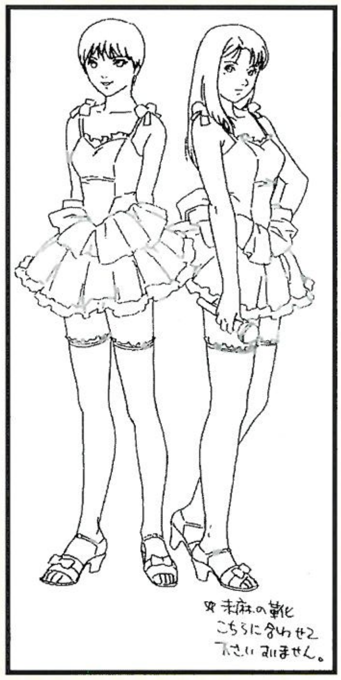


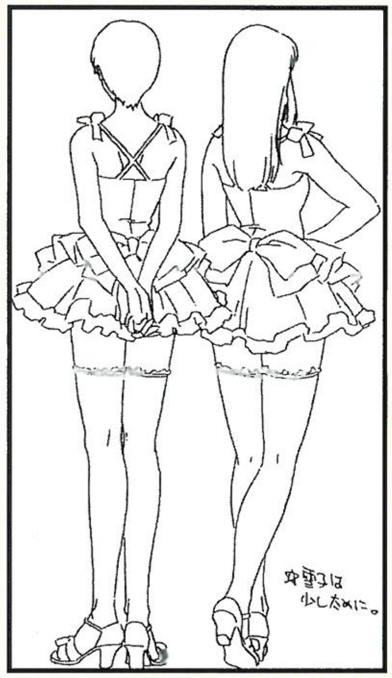


REI & YUKIKO











número de fans tenía. Es a partir de entonces cuando la chica empieza a encontrar problemas.
Una vez deja el grupo, Mima sigue sus aspiraciones de convertirse en actriz. Su primer trabajo es en la televisión, donde interpreta a la protagonista femenina de un drama llamado **Double Haind**, en él debe representar a una futura idol singer y empieza a tener extrañas impresiones. El mánager directivo **Tadokoro** y su mánager personal, **Rumi**, tienen conflictos ideológicos respecto a cómo hacerla evolucionar en su nueva carrera.
Por otro lado, Mima recibe la extraña carta de un fan y varios mensajes de un maníaco que aparecen en una misteriosa web de Internet dedicada a ella y que parece controlar su futuro.
En la televisión se promociona a Mima y ella entra en todo un mundo nuevo y amplio en el que su fama va aumentando progresivamente. Paralelamente, en el drama que interpreta como actriz, su personaje pasa a tener más peso; algo que por otro lado le resulta difícil a causa de algunas escenas complicadas. La escena de un desnudo la catapulta al estrellato inmediatamente. Se la empieza a considerar como una actriz de cierta categoría y todos los que la rodean la empiezan a tratar de una forma especial. Esta nube de éxito se ve destruída por los repentinos asesinatos, uno tras otro, de profesionales con los que se relacionaba en su trabajos: el productor, el fotógrafo... Asesinatos que tal vez estén relacionados con los extraños mensajes de Internet. Y es entonces cuando recibe un escueto mensaje de un fan que dice: *"Traidora"*. El mensaje pertenece a un maniático que la persigue sin descanso.
A partir de aquí se crea una dualidad entre el asesino y el ídolo y también con las muertes de fuera y dentro de la pantalla. Todo lo que la rodea se vuelve más extraño y el hilo que separa a la realidad de la ficción apenas se distingue. Perseguida por su pasado como cantante, lo proyecta en todo lo que la rodea, afloran frustraciones, los sueños, los diferentes puntos de vista de los protagonistas y los flashbacks en los que



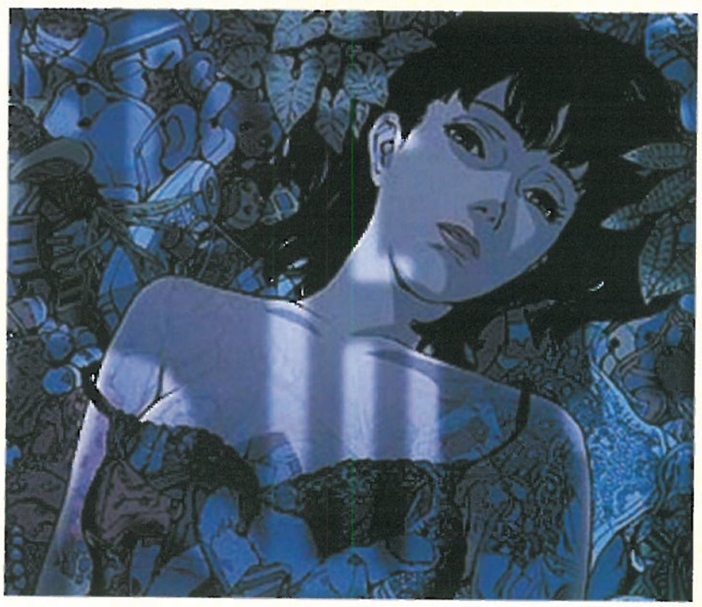









se ve inmersa la protagonista.
Mima se siente confundida, no distigue entre el drama, lo real y lo que no lo es y ella se siente como si fuera una asesina y en su acumulación caótica de recuerdos e imágenes proyectadas aparece ante sus ojos una doble virtual, otra Mima que aparece vestida como ella en sus primeros tiempos de Cham.
"¿Estoy atrapada en mí misma? ¿Podría esto tratarse de un sueño? ¿Soy una asesina?
¿Y TU, QUIEN ERES?"



LAS CRITICAS

Son de variada forma y color, pero todas coinciden en puntualizar que es una gran obra maestra.
Daita, del grupo **Siam Shade** (intérpretes de algunos de los temas de Rurôni Kenshin) especifica que es un film de impactante realidad y de un temor escalofriante que cada vez se hace mayor. La primera vez en mucho tiempo que en la animación aparece una obra semejante. *"Cuando ves por primera vez **Perfect Blue**, aprendes lo que es de verdad el miedo".*
E incluso otra cantante que en Japón está en la vanguardia dice claramente que francamente odia el anime (ni todos los japoneses leen manga ni a todos los japoneses les gusta el anime), pero **Perfect Blue** no es sólo eso. Es como una imagen fotográfica de lo que nunca pensaríamos ni a lo que desearíamos tener miedo. *"No desearía conocer otra imagen de mí misma".*



Y como punto y final lo mejor: **Roger Corman**, ese magnífico cineasta también opina. Califica la película como impactante y poderosa. *Si Alfred Hitchcock se uniera con Walt Disney seguramente el resultado sería una película como esta.*

Bárbara Pesquer



PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

DRAGON BALL. Serie azul núms. 19 y 20
*Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. *quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 80, 81, 82, 83 y 84
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. *semanal

DRAKUUN núm. 8 (de 8) *Johji Manabe
64 páginas. *425 pesetas

EXPLORER WOMAN RAY núm. 7 (de 8)
*Takeshi Okazaki
64 páginas. *395 pesetas.

FLAME OF RECCA núm. 5 (de 9)
*Nobuyuki Anzai
64 páginas *425 pesetas.

GEOBREEDERS núm. 6 (de 8) *Akihiro Itoh
64 páginas. *395 pesetas-

RANMA, 7ª parte núm. 6 (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

3x3 OJOS 3ª parte núm. 12 (de 12)
*Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.
(fecha de aparición de la cuarta parte por confirmar)

Biblioteca Manga

DOCTOR SLUMP núm. 18 *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

DRAGON HALF-2 núm. 6 (de 8) *Ryusuke Mita
96 páginas *595 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA núm. 5 (de 8)
*Nem Mukudori
96 páginas. *595 pesetas.

Novedad!
OUTLANDERS núm. 1 (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

STEAM DETECTIVES núm. 1 (de 8) *Kia Asamiya
96 páginas.

Tomos

DRAGON BALL Vol. 41 *Akira Toriyama
184 páginas *995 pesetas.

DETECTIVE CONAN Vol. 4 *Gosho Aoyama
192 páginas *1.200 pesetas.

BASTARD! Vol. 19 *Kazushi Hagiwara
192 páginas *1.200 pesetas.

Novedad!
MARMALADE BOY Vol. 1 *Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas.

Está confirmada la segunda parte de **CAZADORES DE MAGOS** en esta colección con las mismas características que la anterior entrega y se compondrá de 5 volúmenes (del 6 al 10) que reúnen el total del material publicado en Japón hasta ahora.

NORMA EDITORIAL

B'TX nº6 (de 7)
Formato: prestigio. B/N. 48 páginas
Autor: Masami Kurumada
Precio: 375 pesetas.

Reediciones 25 Octubre

Caliente Nagi II (reedición)
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Makoto Fujisaki
Precio: 450 pesetas.

Novedades 25 Octubre

Kamikaze nº1 (de 3)
Formato: prestigio. B/N. ? páginas
Autor: Satoshi Shiki
Precio: por confirmar

Nadesico nº1 (de 4)
Formato: prestigio. B/N. ? páginas
Autor: Masami Kurumada
Precio: por confirmar

Neogénesis Evangelion nº7 (de 8)
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 595 pesetas.

Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: por confirmar

GLÉNAT ESPAÑA

Sailor Moon nº9
Formato: vol. japonés
Autor: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

Ikkyu nº2
Formato: vol. japonés; 300 páginas.
Autor: Hisashi Sakaguchi
Precio: 1.995.-ptas.

Black Jack nºs 1 y 2
Formato: vol. japonés
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200 pesetas.

Novedad!
Noritaka nº1
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

BERSERKER EDICIONES

Fan Magazine
B/N con portada a color.
300.-ptas.

Los chicos de Berserker lanzan al mercado esta revista de contenido manga cuyos reportajes principales tratan sobre Dragon Ball y Evangelion. También incluyen una amplia sección sobre videojuegos.

FRANCIA

SHÔMA Nº 4
Autor: Hwang Yong Soo & Yang Kyung Il
Edita: Jem Diffusion
Precio: 45FF (1.125.-ptas)

Estos autores coreanos nos presentan las Crónicas de la Guerra Legendaria de Shôma. Con claras influencias de Kazushi Hagiwara, Elementalors y Kia Asamiya su obra rezuma acción y misterio; ello convierte a Shôma en una obra de interés, puesto que combina calidad gráfica y una historia que no es la más original en el mundo pero que posee un gran atractivo y fluidez.

COBRA Nº 1
Autor: Buichi Terasawa
Edita: Dinamic Vision y Jem Difusión
Precio: 995.-ptas.

Nos encontramos una de las obras de Terasawa que más famoso le ha hecho. El pirata espacial Cobra, siempre rodeado de hermosas señoritas (buenas o malas) visita numerosos planetas en compañía de su fiel androide Lady.

CYBER WEAPON Z Nº 5
Autor: Chris Lau & Andy Seto
Edita: Tonkam
Precio: 75FF (1.875.-ptas)

Este volumen narra el entrenamiento especial de Anling y el contraataque contra Shaolin por parte de Leiting y Molitofu con renovados poderes. En la línea de defensa aérea, Tina Guy emprende un arriesgado ataque.

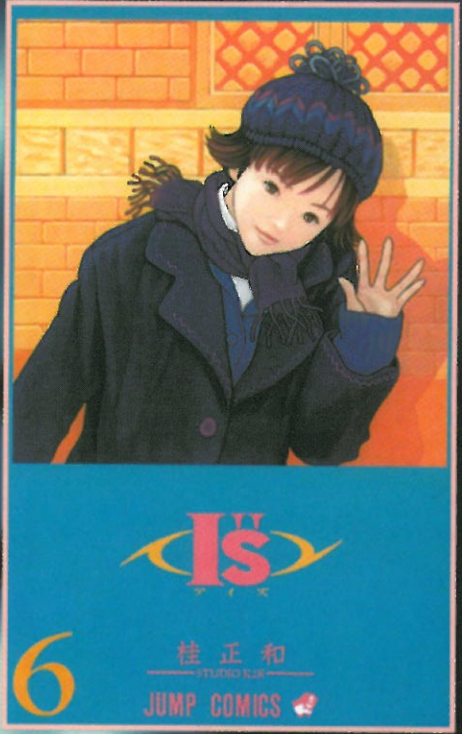
FUSHIGI YUUGI Nº 5
Autor: Yuu Watase
Edita: Tonkam
Precio: 32FF (850.-ptas)

Yui continúa reteniendo a Tamahome contra su voluntad por lo que ésta implora un remedio al general Nakago. Nakago le facilita una droga que causa a Tamahome un cambio en su personalidad, convirtiéndole en un sirviente suyo y de Yui. Mientras, Miaka ya ha conseguido reunir a las 7 estrellas de Suzaku, conseguirá recuperar a Tamahome y los escritos sagrados, ambos en poder de Yui?

EEUU

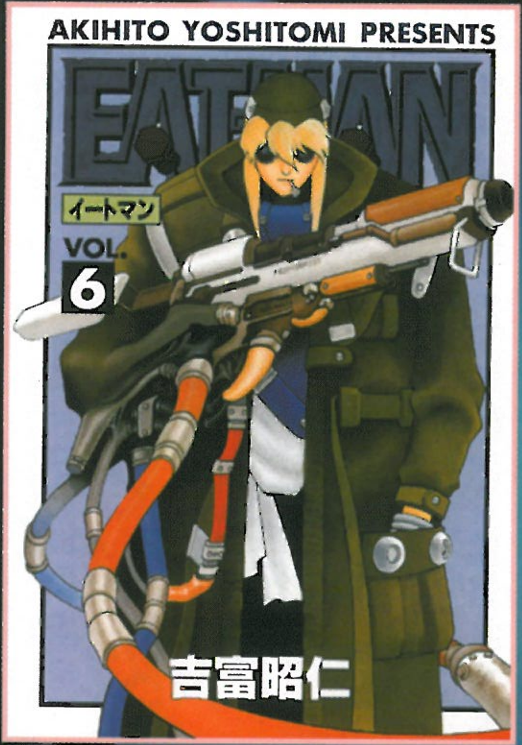
INU YASHA Nº 2
Autor: Rumiko Takahashi
Edita: Viz
Precio: 15.95 USD (2.695.-ptas)

Sigue la batalla contra Yura "del cabello" una oni (ogro) que ha encerrado su alma en un peine mágico. Este hecho (que esconde con gran recelo) la hace prácticamente invulnerable. Ene este volumen la relación entre Inu Yasha y Kagome se hace más cordial. Aparecen nuevos enemigos como el demonio Sesshomaru pero también un nuevo aliado fiel a la estirpe noble de Inu Yasha, **Myoga** "el mosquito".



I''S Nº 6
Autor: Masakazu Katsura/Studio K2R
Edita: Kodansha
Precio: 410 yenes

Dos hechos destacan en este volumen, el primero es el rapto de Iori, que es rescatada por Koshinae e Ichitaka; el segundo es una curiosa fiesta en casa de Ichitaka a la que asisten chicos y chicas que no se cortan para nada....juegos de prendas y pruebas podrán en apuros a Iori y a Ichitaka.



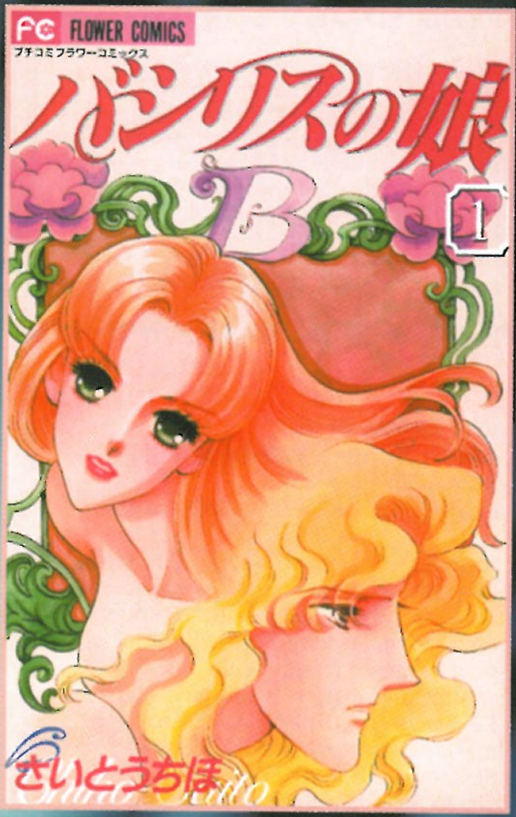
EATMAN Nº 6
Autor: Akihito Yoshitomi
Edita: Shueisha
Precio: 550 yenes

Toda una curiosidasd en este volumen: una ilustración de Jim Lee (Wild C.a.t.s., Gen 13...) en la contraportada (es todo un fan de la obra de Yoshitomi!) y un dibujo también suyo al final del volumen, tras una historia muda que Akihito ha querido incluir bajo el título de **Noise**.



DOROBO JING Nº 7
Autor: Yuichi Kumakura
Edita: Kodansha
Precio: 420 yenes

También conocido como King of Bandit Jing (y la traducción de dorobo es "ladrón"). Con un notable aumento de la calidad gráfica todo el volumen sigue una historia que el autor ha titulado "tattoed heart" y que continuará en el próximo volumen. Destacamos las cuatro páginas en color iniciales que nos demuestran la calidad colorística del autor.



BASILIS NO MUSUME Nº 1
Autor: Chiho Saito
Edita: Shogakukan
Precio: 410 yenes

Se trata de la nueva obra de Saito, conocida recientemente por su éxito con Utena (ya finalizada). Esta nueva historia no incluye ficción pero no por ello carece de emoción e intriga. El vínculo de unión entre dos generaciones de parientes es el caballo Basilis, que presencia la separación de dos enamorados. En la época actual los sucesores de los que protagonizaron tal tragedia se verán inmersos en una corriente de sentimientos, pasiones y antiguos odios.

TRIGUN MAXIMUM nº1
Autor: Yasuhiro Nightow
Edita: Tokuma Shoten
Precio: 520 yenes

Nueva saga de las aventuras de Vash la Estampida bajo el título de Trigun Maximum. Nuevos personajes y entornos para el conocido héroe.

Destacamos también la aparición del volumen 3 de Nadesico y el volumen 1 del manga de Brain Powerd.



FLAG FIGHTERS



Vol. 1 de la edición japonesa.



Vol. 2 de la edición japonesa.

Desde tiempos inmemoriales los hombres han representado sus tierras, posesiones, títulos nobiliarios o países bajo un mismo símbolo: la bandera. Asímismo la bandera está asociada a la conquista y al poder, ya que, tomando la del enemigo se consigue el derecho de las propiedades de otros.

No contento con haber realizado su versión de **Streer Fighter, Masaomi Kanzaki** vuelve a la carga con esta obra llena de acción y de lucha. En esta obra, de la que ya se han publicado 4 volúmenes (Kodansha, Monthly Shonen Magazine Comics, 400 yenes), **Kanzaki** desarrolla un mayor uso del contraste blanco/negro sin tantos acabados con tramas. Aparte de introducir elementos fantásticos como los ataques de los luchadores, Kanzaki nos presenta (como en la mayoría de sus obras, véanse **Xenon** o **Kaze**) a personajes con taras físicas causadas por accidente o como signo y símbolo de supervivencia, p.ej. la enorme cicatriz que "luce" **Nazonoji san** en toda la parte trasera de su cuerpo, desde el cogote a la pantorrilla en la obra que nos ocupa).

A grandes rasgos el **argumento** es el siguiente:
Un joven (que parece una versión de **Hiei** de **Yu Yu Hakusho,** incluso en su vestimenta y pelopincho pero sin tercer ojo, aunque lleva una sospechosa cinta de tela que le cubre la frente) llamado **Kagura Retsupa** se autoproclama **Flag Fighter** tras un enfrentamiento pintando un símbolo blanco en su capa negra. En ese tiempo los hombres que desean luchar en la **Flag Fight** (torneos de lucha) deben poseer una bandera, que pasará a ser posesión de su contrincante en caso de ser abatido. Todos los luchadores son presentados con su correspondiente ficha técnica, siendo la de **Retsupa** la más curiosa de todas, ya que el único dato que aporta es su nombre (al empezar el manga no sabemos ni tan siquiera eso).

Capítulo a capítulo se va formando un equipo de luchadores de lo más variopinto: **Okamura Shiori**, el guaperas, que siempre lleva una cinta al más puro estilo indio en la frente; **Murasame Shô**, al principio muy débil e incapaz de luchar, va adquiriendo confianza en sí mismo; y por último tenemos a **Retsupa**, que además de compartir las clases en el instituto con algunos de sus contrincantes, va acumulando banderas a medida que va avanzando el manga.

Muy recomendable por su alta calidad gráfica y también para amantes de los mangas de lucha.



KAGURA RETSUPA



SHIORI OKAMURA



SHÔ MURASAME



NAZONOJI-SAN (Nori Hatakage)

NORITAKA



Vol. 4 de la edición de Glénat Francia.



Vol. 10 de la edición de Glénat Francia.

Este es un manga de lucha en lo más básico, aunque radicalmente opuesto en su estilo, desarrollo y carácter a ***Flag Fighters***. Me explico: mientras en la obra de **Kanzaki** la lucha se nos presenta con personajes muy poderosos y con un acertado "look", siendo algunos de ellos incluso guapos, en ***Noritaka*** no encontraremos nada de esto. Se podría definir como jocoso en muchas de sus escenas, natural en lo que a problemas humanos se refiere, como correr kilómetros para que no te atrapen una revista *hentai* que llevas en la cartera y que después te veneren como a un afamado atleta tras la carrera o simplemente cometer algunas locuras por amor.

El protagonista de esta historia es **Noritaka Sawamura**, un alumno de instituto que practica la lucha tailandesa (*muay thai*). Este chaval, que lleva el sobrenombre de "caca" (se lo pusieron en la infancia, al pobre, y todavía lo conserva), irá descubriendo nuevas técnicas de lucha con las que conseguirá enfrentarse a rivales enormes (que le quintuplican el peso, ya que el chico se corresponde al peso más bajo de cualquier categoría). Su ingenio y fuerza interior son sus únicas bazas y sorprende a compañeros y adversarios tumbándoles tras varios asaltos. Está enamorado de una chica de su clase, **Miki,** que detesta a los chicos débiles. De ella poco se sabe (le tiene cierto aprecio a **Noritaka** pero no se sabe hasta qué punto).

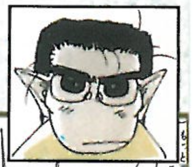
Este es uno de aquéllos mangas que enganchan y que no puedes parar de leer hasta que lo has terminado y ya estás deseando tener en tus manos el siguiente volumen. El autor, **Murata Hamori**, realiza un manga muy correcto en todos los sentidos. Lo más destacable es, sin duda, su habilidad para dar continuidad a la historia. Quizá se pase un poco con los caretos, pero al fin y al cabo te ríes mucho con ellos. Y una última curiosidad, fijaos que todas las portadas tienen un denominador común: adoptando una técnica de lucha distinta en cada una de ellas, un poco forzada debido al gran equilibrio que comporta el *Muay Thai*, un testículo, rebelde, sale a la superfície. **Noritaka**... ¿llevas calzoncillos?.

Kenichi Sonoda y la Ciencia Ficción

EXAXXION THE CANNON GOD



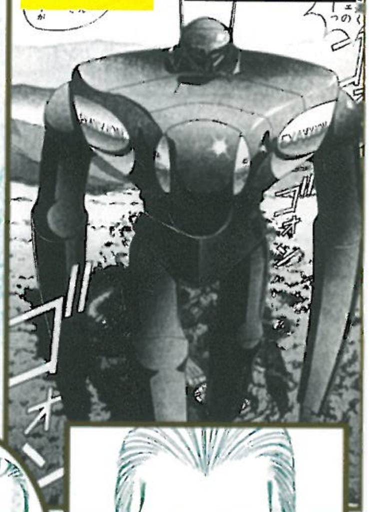
Vol. 1 de la edición japonesa.


Autocaricatura de Sonoda

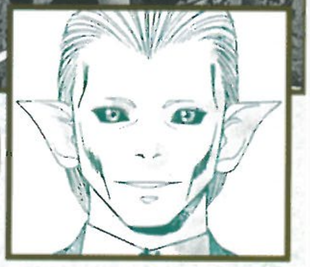

HÔICHI


AKANE


ABUELO


EXAXXION


PROFESORA KINBÂ


SHESKA

Kenichi Sonoda es un autor bastante conocido en España, ya sea por la publicación en nuestro país de ***Gun Smith Cats*** (que en Japón ya lleva 8 volúmenes) por *Planeta de Agostini*, o bien por su colaboración en los diseños de ***Bubblegum Crisis*** y ***Bubblegum Crash!***, series que hemos podido ver en *Canal 33* en el programa **Manga!**

.

Según el mismo autor, su gran sueño era realizar una historia de Ciencia Ficción con enormes robots. Sueño que hace realidad en la última de sus obras: ***Exaxxion. The Cannon God*** (***El dios-cañón Exaxxion***), una nueva historia que empezó a serializarse en el **Afternoon**, un magazine de *Kodansha* que llegaría a publicar el primero de sus volúmenes recopilatorios el 23 de junio de este año.

Argumento

La historia se sitúa en un futuro próximo. Han pasado exactamente diez años desde que la Tierra tuviera el Primer Contacto con los **Orifaldian,** una raza alienígena procedente del espacio con rasgos físicos algo diferentes de los humanos: globos oculares negros y orejas puntiagudas. Una raza desde el principio amigable y cuya población se integró rápidamente en una convivencia pacífica con los humanos, con los que trabajan y a los que con su llegada han brindado una nueva tecnología más avanzada.

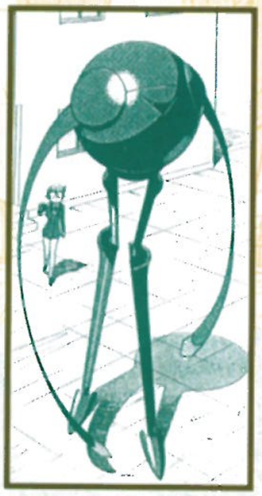
Pero no todos los terrestres aceptan de buen grado su presencia y **Hôichi Kanô**, el protagonista de esta historia es uno de ellos. Es un chico muy impulsivo y como su abuelo **Hôsuke**, un científico algo picarón al que se tilda de loco; los odia y los ve como una amenaza, convirtiéndose en el alumno rebelde del instituto.

Es entonces, el día en que se celebra del Décimo aniversario del Primer Contacto y mientras se inaugura un elevador que goza de la tecnología más puntera, un grupo de faldianos rebeldes dirigidos por **Sheska** destruyen el Pentágono declarando la guerra al Japón. **Sheska** deja claras sus pretensiones, con su tecnología y un impresionante robot de cerca de cien metros de altura pretende conquistar los siete continentes.

En el **Howa High School** los alumnos ven atónitos la situación mientras **Isaka Minagata**, una espectacular chica que ingresa en el instituto únicamente para ponerse en contacto con **Hôichi**, le entrega a éste un guante inventado por su abuelo.

El guante en cuestión se expande por su cuerpo como una sólida malla formando el **Gunner Suit**, un traje con capacidades curativas milagrosas y con el que alcanza grandes velocidades y mucha potencia además de ser capaz de protegerse de las extremidades filamentosas y cortantes de los **Kuro Tamago** (Huevos negros), unas unidades mecánicas, pequeñas pero mortíferas, de los faldianos.

Pero **Hôichi** irá equipado con otra máquina.


KURÔ TAMAGO

La explosiva **Isaka** es en realidad una androide creada por su abuelo capaz de convertir su cuerpo en una moto con la forma de un enorme cohete y con un sistema de propulsión con la que él puede hacer cualquier cosa (*hentais*, no penséis mal). Montado en ella puede acceder a la máquina definitiva, el **Exaxxion**, un robot de enorme envergadura con un impresionante y potente cañón en su pecho tan largo como alta es la máquina. Todo un equipo desarrollado y creado por su abuelo en secreto con la misma tecnología que los faldianos, para vencerlos en una guerra que a corto o a largo plazo preveía.

Las consecuencias son, entre otras, la desaparición de la población faldiana sin dejar rastro y el desprecio de los humanos hacia los fadianos pacíficos como es el caso de los profesores de **Howa**. Uno de ellos es la profesora **Kinbâ**, por la que la alumna **Akane Hino**, algo parecido a la novia de **Hôichi**, tiene mucho cariño.

Comentario

Como todo trabajo de **Sonoda**, el buen grafismo continua y se combina con una historia muy bien tramada con cambios constantes de escenario, personajes sólidos y con mucho encanto envueltos en situaciones pícaras y diseños mecánicos muy sugerentes, que pese a lo moderno de su aspecto, nos recuerdan a aquellos bloques inamovibles que eran los primeros mechas (véanse ***Grendaizer*** o ***Mazinger Z***).En el diseño de los mechas, hay incluso referencias de anteriores trabajos del autor (el casco del ***Exaxxion*** y las articulaciones son muy parecidas a los **Mecha Suits** de las ***Knight Sabers***); hay detalles que nos remiten a ***Evangelion*** (el piloto accede a la cabina a través de un agujero que se abre en la nuca del robot) y hay una curiosa fijación por un nuevo y poderoso metal (¿recordáis la fijación del **Dr.Hell/Infierno** por el **Japonio**, en ***Mazinger Z***?).


ISAKA

■ **Bárbara Pesquer**

KINGYO CHUIHÔ



Vol. 4 de la edición japonesa.

En octubre del 1.989 empezó a publicarse uno de los mangas que más curiosa influencia ha tenido. Su autora, **Neko Nekobe**, nació en Shizuoka un diecinueve de octubre. Debutó en el año 1.986 con el título ***First Date***, publicado en la revista *Nakayoshi Deluxe* (en su número de agosto). Más tarde creó los mangas ***Dokkin Time Trip, Kingyo Chûihô, 6nen mangûsu gumi*** y ***Penguin Tanteidan*** entre otros.



La historia en la que nos centramos es ***Kingyo Chûihô***, alguna vez traducida como ***The Goldfish School***. Fue publicada en octubre del año 1.989 y tiene seis volúmenes recopilatorios. Incluso tuvo su adaptación al *anime*, que se transmitió desde enero del 1.991 hasta febrero del 1.992.

Argumento

La historia empieza cuando una gallina y tres alumnos de la escuela **Inaka**, **Wapiko** (la prota), **Michael Aoi** y **Shûichi Kitada** buscan setas en el bosque que hay detrás de la escuela y allí encuentran dormida, entre unos matorrales, a una chica de **Tokai**, la escuela que hay al otro lado del bosque. Y con ella, una pecera. La chica, muy bonita pero poco sesuda, es **Chitose Fujinomiya**, la hija de un rico industrial que murió y, a causa de la caída de la empresa en la bancarrota es trasladada en contra de su voluntad desde **Tokai** (únicamente para hijos de familias tremendamente ricas) a **Inaka. Inaka** es un centro donde la espera un director que lleva antenas y un pulpo en su cabeza. Además, los alumnos están en su mayoría locos de atar, y por si fuera poco, una plaga de toda clase de animales que corretean por la escuela a todas horas: vacas, gallinas, gatos y cerdos (que incluso asisten a clase). El edificio se cae a pedazos y, para colmo, se pretende cerrar la escuela a los cuatro meses para construir en su lugar un parque de atracciones.



Pero la aparición del abogado de la família, **Tanakayama**, cambia su situación. Este individuo de dudosa moral es sorprendido cuando intenta robar el pececillo rosa que llevaba consigo **Chitose**, el tesoro de la familia. Un pez único que le entregó su padre a los ocho años. Además de descubrir una llave que pertenecía a su padre y de la que se había apropiado el abogado. Llave que correspondía a una caja de seguridad que contenía una carta de su padre y la herencia de una fortuna de un billón de yenes. Dinero empleado para construir una nueva escuela, la **Shin Inaka no Chûgakkô** sólo por la vanidad de ser la



Presidenta del Consejo de Administración y la Presidenta del Consejo de Alumnos, la mejor, más brillante y limpia escuela. Y en su afán por lograrlo nombra Vice-presidente a **Shûichi**, el alumno más juicioso y responsable, pero a costa de cargar con **Michael** (al que asigna el cargo de Contable) que siempre hace campana y con **Wapiko** (la coloca de Secretario General). Además, conoce a toda vaca del lugar y tiene la virtud de soñar con ser un pingüino.

Entre el esperpéntico director y semejante Consejo reina el caos, y el sueño de **Chitose** se desvanece con cosas como excursiones extraescolares que consisten en ir hasta **Tokai** y allí jugar al corre que te pillo, ir a la playa de Bahama y traerse a la piscina de la escuela un tiburón que pasaba por allí, amigo del alma de **Gyopi** (el pez rosa), con el que le une la pasión por las patatas fritas y por tomar helado en el fondo de la piscina; por no olvidar los constantes ataques de nervios de **Chitose** con los que su elegancia y refinadas maneras se van al traste. Algo que se agudiza frente a **Yurika Sugadaira**, la Presidenta de estudiantes de **Tokai**, a la que está unida por un odio encarnizado.

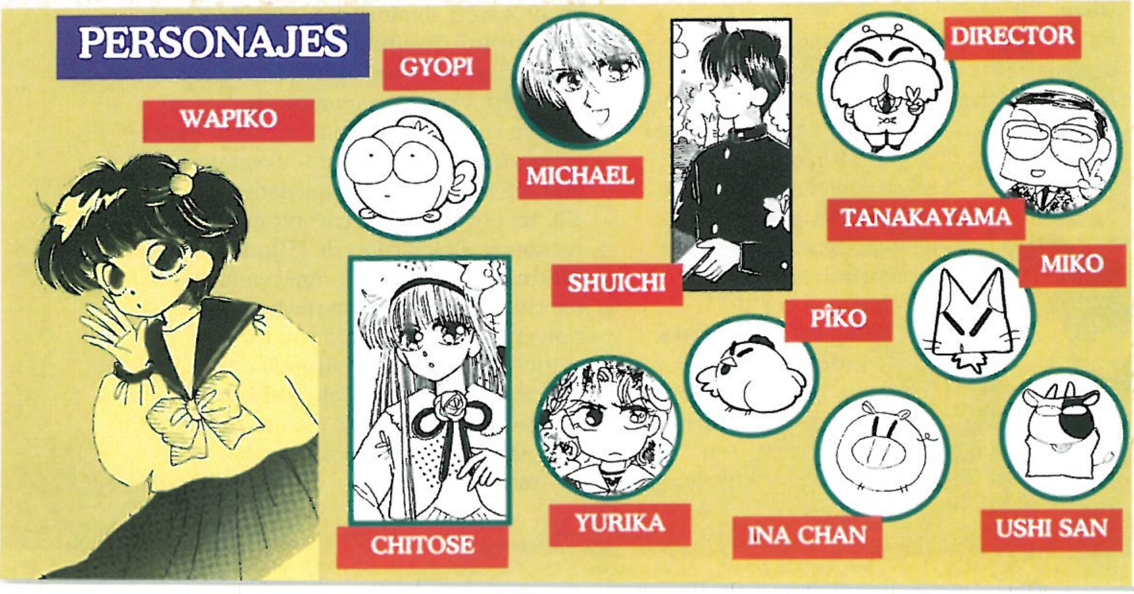
Comentario

Lo que hace más genial a este manga es que tiene una magnífica frescura a la hora de formular los *gags* que llenan cada página con un pintoresco, absurdo y desencajado orden de acontecimientos que desborda todo sentido común en un delirio constante. Algo en lo que la parte gráfica tiene un valor significativo. Y es que la autora tiene una sorprendente calidad. Y digo sorprendente porque si algo inunda las páginas son SD's, caras infladas como globos y carcajadas deformes que se combinan creando un gran contraste con los dibujos más detallados de la autora en el manga. Portadas y dibujos que demuestran su buena calidad gráfica de un estilo que podríamos definir como shojo en el dibujo.

■ **Bárbara Pesquer**



PERSONAJES



Qué pasa きまぐれ

Parte II

KIMAGURE ORANGE ROAD





LAS NOVELAS DE KOR

Como continuación a la película que cerró el anime, **Izumi Matsumoto** y **Kenji Terada**, el guionista de la misma, lanzaron a principios de 1.994 una novela -no un manga- basada en los personajes de ***K.O.R.*** La idea original y algunas ilustraciones son del propio **Matsumoto**, mientras que la redacción definitiva corrió a cargo de **Terada.** La novela trata de unificar las dos líneas temporales del manga y el anime y presenta el futuro de **Kyosuke, Madoka** y **Hikaru**. El argumento se inicia con un **Kyosuke** de 19 años, que ha cortado con **Hikaru** hace un tiempo y ha iniciado una relación seria con **Madoka**. Acaba de ganar un concurso de fotografía y de pronto, es atropellado por un coche. En trance de morir, interviene el abuelo **Kasuga** e, incidentalmente, envía el alma de **Kyosuke** cuatro años en el futuro. Ya en 1.994, **Kyosuke** se las verá y se las deseará para recuperar fuerzas suficientes para volver a su tiempo y, mientras tanto, aprenderá algo de lo que le deparará en 1.994.

Todos los personajes de la serie, excepto **Yuusaku**, aparecen en el libro, que además incorpora diecisiete ilustraciones de **Matsumoto** en blanco y negro y cuatro a todo color. El libro está editado por *Kabushiki Gasiha, Shueisha*, en la colección *"Jump J Books"*.

En 1.995 ve la luz una segunda novela, titulada ***Shin Kimagure Orange Road II: The Pyramid Murder Mistery.*** Aquí la protagonista principal es **Hikaru**, que es raptada en Nueva York mientras prepara su participación en el musical "Atlantis". Alertados por su desaparición, **Kyosuke** y **Madoka** vuelan a Nueva York y sortean varias situaciones para poder rescatar a su amiga. La rocambolesca historia termina en unas ruinas mayas de México, enfrentados a la responsable del rapto de su amiga. Afortunadamente, todo termina bien.

En 1.997 ve la luz ***Shin Kimagure Orange Road: Madokas's Secret Memory***, que cuenta la historia de **Madoka** y un primer amor que tuvo antes de conocer a Kyosuke. **Madoka** creía que había muerto y de pronto le ve en una calle. **Kyosuke** trata de descubrir qué pasó viajando al pasado en compañía de **Hikaru**, descubriendo que la muerte del chico fué un subterfugio para colaborar con la policía en desenmascarar a una banda de delincuentes. El tomo se completa con una historia corta humorística, titulada ***Tenshi no abunai honoemi*** (***La sonrisa voluptuosa de un ángel***), donde **Kyosuke** viaja a un mundo paralelo -el mundo creado por su amigo **Hatta** en un manga que está dibujando- y rescatar a su primo **Kazuya**, que ha quedado atrapado allí. En ese mundo se encontrará con versiones adolescentes de **Hikaru** y **Madoka** dispuestas de nuevo a luchar por ese chico y a su prima y sus hermanas convertidas en guerreros con traje de marinerito: las ***Sailor Angels***...

Curiosamente, **Goto Takayuki**, el diseñador de la nueva película, se incorpora al equipo realizando casi todas las ilustraciones del libro.

LIBROS

De momento, el único *art-book* de **Akemi Takada** con ilustraciones de **KOR** del que se tiene constancia es el ***Triangle Labyrinth***, una edición pirata publicada en Taiwan con un número aproximado de 1.000 ejemplares (muy limitado, ya veis). Cuando esto llegó a conocerse en Japón, inmediatamente se contactó con los "autores" de dicho libro y se quemaron las planchas, asegurándose así de que no se reeditaba. Las imágenes fueron extraídas en su mayoría del libreto ofrecido en el recopilatorio en laser-disc de los capítulos de la serie titulado ***Perfect Box LD Collection.***

ANIME BOOKS

Son un total de 3 libros editados por *Shueisha* de 1.000 yenes cada uno. El primer libro contiene el OVA ***Heart on Fire*** divido en dos partes ***"Haru ha aidoru"*** y ***"Suta tanjô";*** las tres últimas páginas son un compendio de todo el material gráfico disponible sobre KOR.

El segundo libro contiene el OVA ***"Natsuyasumi"*** (***"Vacaciones de verano"***).

El tercer libro corresponde al OVA ***"Shin Kimagure Orange Road".***



Anime books 1, 2 y 3



El anime de las novelas

De la primera novela se realizó una nueva película de animación, estrenada en los cines japoneses el 2 de noviembre, de cara a la Navidad del 1.996. Dirigida por **Toyama Kunihiko** y distribuida por *Toei*. El diseño de los personajes experimenta un gran cambio, sobre todo porque no están realizados por **Akemi Takada**, sino por **Goto Takayuki** (***Please, Save My Earth, Video Girl Ai***), además muestra a los personajes varios años más tarde y más maduros. **Madoka** está muy atractiva y **Hikaru**, por fin, ha dejado de ser una cría y se ha transformado en una preciosa chica que vuelve a revolucionar el corazón de **Kyosuke**. El guión está realizado por **Takashi Terada**.

NEW K.O.R.

Después de editar su primera novela, **Matsumoto** ha confeccionado nuevos capítulos del manga en formato CD-ROM, a través de su propia compañía, *Genesis Digital*, y en ellos retoma la línea temporal del manga, con historias ligeramente subidas de tono. La historia del ***Comic On vol. 1***, titulada ***Pánico en los baños públicos***, dura unos veinte minutos, con viñetas en secuencia, algunos sonidos y efectos, junto a movimientos de cámara. El argumento nos cuenta una partida de tenis entre **Kyosuke** y **Madoka,** durante la cual **Kasuga** se imagina desnuda a **Madoka.** Más tarde, **Kyosuke** se da de bruces con Hikaru, justo cuando iba a entrar en los baños públicos y, de repente, se intercambian las personalidades. Así, **Kyosuke** se ve dentro del vestuario de las chicas, rodeado de cuerpos desnudos y junto a una **Madoka** desprovista de ropa. De improvisto, reaparece **Hikaru** -dentro de **Kyosuke**- en el vestuario y vuelve a tener lugar el intercambio. La historia acaba con **Kyosuke** perseguido por un grupo de furibundas féminas.



Comic ON vol. 1

En el ***Comic On vol. 2***, tan sólo aparecen tres videoclips de **K.O.R.**, con las fechas de abril, mayo y junio de 1.987. El primero narra el primer encuentro entre **Kyosuke** y **Madoka.** El segundo es una accidentada cita con **Hikaru** y el tercero una romántica taza de café compartida una tarde de lluvia primaveral junto a Ayukawa. El tercer volumen cuenta la historia de una excursión a la playa de **Kyosuke** y **Madoka,** historia que continua en el ***vol. 4.*** El ***volumen 5*** es una especie de recopilación de datos sobre los cuatro ***Comic On*** ya editados. En recientes entrevistas, **Matsumoto** ha definido ***New KOR*** como la continuación del manga y ***Shin KOR*** como la del anime.

FANFICS K.O.R.

Es el nombre con el que se conocen las continuaciones a **K.O.R.** realizadas por fans del manga y el anime. Entre ellas destacan ***Fugawari Orange Road, Kimagure Orange College, Hard K.O.R., Something in your eyes*** o ***To Be a Star***. La primera narra el paso de **Kazuya** por la adolescencia, sufriendo algunas situaciones bastante similares a las que ha vivido su primo. ***KOC*** nos narra la vida de **Kyosuke** y **Madoka** en sus estudios superiores continuando con la historia de la película. Tambien hay algunas bastante fuertes en contenido como ***Revenge Road***, donde **Hikaru** elimina de un balazo a **Madoka** y acuchilla a **Kyosuke**. Tambien está ***How Do You Love***, con **Madoka** pillando a **Kyosuke** e **Hikaru** haciendo el amor... La mayoría de estas historias pueden localizarse en Internet

Comic ON vol. 2



DISCOGRAFIA

La música y las canciones son muy importantes en las series de animación japonesas y **K.O.R.** no iba a ser una excepción. Hay bastantes discos dedicados a **Kyosuke** y sus amigos. Las canciones más importantes se localizan en los dos recopilatorios "**Singing Heart**" y "**Loving Heart**":

"Night of Summer Side". Tema de apertura de la serie entre los capítulos 1 y 19.
"Natsu no mirage". Tema de cierre entre los capítulos 1 y 19.
"Orange Mistery". Tema de apertura entre los capítulos 20 y 36.
"Kanashii haato wa moeteiru". Tema de cierre entre los capítulos 20 y 36.
"Kagami no naka no actress". Tema de apertura entre los capítulos 37 al final y de los dos primeras OVA's.
"Dance in the memories". Tema de cierre entre los capítulos 37 al final y de los dos primeros OVA's.
"Choose Me" ("Elígeme"), que abría los OVA's 3 al 8.
"Tokidoki Blue", que cerraba los OVA's 3 al 6.
"Mou Hitotsu no yesterday", que cerraba los OVA's 7 y 8.
"Ano sora o dakishimete". Tema principal de la película ***Ano hi ni kaeritai.***
"Daydream". Tema principal de la película ***Soshite, ano natsu no hajimari.***



Kimagure Orange Road BGM CD Collection – Special Shuu Tsuki *(Victor VDR-1171) 21-3-1986*
Contiene veinte temas que pertenecen al episodio piloto producido antes de la serie regular. Como curiosidad, **Matsumoto** toca aquí la batería. Se reeditó unos años despues, con la referencia VICL-1171 y contiene sólo los once primeros temas, con una portada totalmente distinta. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-279. Versión corta: referencia SM-243)*

Sound Color 1
(Futureland LD32-5049) 20-6-1986
Contiene quince temas, cuatro de ellos cantados y el resto es instrumental.
(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-059).





Sound Color 2
(Futureland LD32-5056) 26-10-1987
Contiene 16 temas, seis de ellos vocales.
(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-280)

DISCOGRAFIA



Sound Color 3
(Futureland LD32-5067) 25-2-1988
Contiene 17 temas, con cuatro cantados.
(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-058)



Singing Heart
(Futureland LD32-5061) 25-12-1987
Primera recopilación editada, con los temas más importantes de los dos primeros *"Sound Color"* y alguna propina, como *"Kono Mune ni One More Time"* hasta entonces sólo editada en la cara B del single *"Orange Mistery"*. Esta recopilación contiene temas más alegres y divertidos que *"Loving Heart"*. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-037)*



Kimagure Orange Station *(Futureland LD-32-5069) 6-4-1988*
Compacto tipo "drama", donde los seiyuu presentan diez canciones como si se tratara de un programa de radio. Casi todas aparecen en el *"Singing Heart"*. **Kyosuke, Madoka** y **Kazuya** están en los controles, desde el ABCB y **Kurumi, Manami** y **Hikaru** hacen de reporteras desde la unidad móvil. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-281)*

KOR Original Drama-hen "Casette Tape No Dengon". *(Futureland LD32-5072) 29-04-1988*
Los seiyuu anteriormente citados haciendo un capítulo del manga en sonido, como si se tratara de un capitulo de radionovela, aparte de cuatro "image songs" que aparecerían posteriormente en el recopilatorio *"Loving Heart"*.



Ano hi ni kaeritai
(Futureland LD32-5084) 5-10-1988
Banda sonora original de la película ***Quiero volver a aquel dia*** titulada en España ***Una difícil elección***.
(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-044)

CD-Video

Hay tambien dos CD-Video, el primero con las canciones *"Night of Summer side"*, *"Natsu no mirage"*, *"Orange Mistery"* y *"Breaking Heart"* y los videos de las tres primeras y del instrumental *"Eye catch!"*. Con la referencia *Toemi*-CDV 24-106, el KOR CDV-1 se editó en febrero de 1988. El segundo volumen contiene cinco canciones (*"Kagami no naka no actress"*, *"Kanashii heart wa moete iro"*, *"Dance in the memories"*, *"Sarubia no hana no you ni"* y *"Furimuite my darling"*) y cuatro vídeos correspondientes a los tres primeros temas de los cinco que acabamos de citar. Además incluye una nueva versión de *"Eye catch!"*. La referencia es *Toemi* CTV 24-109 y se editó en Marzo de 1988.

Futari no koi no Rhapsody (Rapsodia de un amor para dos)

¿Y esto qué es? Pues es una cinta de video-clips, muy buscada por los fans, que incluye escenas de la serie y la película. Recopila vídeos editados anteriormente en formato CD-video (K.O.R. CDV-1 Toemi CTV 24-106 y K.O.R. CDV-2 Toemi CTV 24-109).
Contiene los clips de los temas siguientes:
"Night Of Summer Side", que abre la cinta con los créditos de los vídeos.
"Natsu no miraaju", con escenas de **Madoka** y, sobre todo, de su primer encuentro con **Kyosuke**.
"Orenji misuteri", con escenas de la playa y de una isla desierta.
"Kikenna toraianguru", con secuencias en la Disco Moebius.
"Kanashii haato wa moeteiru", con escenas del capítulo de cuando **Madoka** está a punto de irse a USA.
"Sarubia no hana no you ni", con escenas de la actuación de **Yukari.**
"Kono mute ni One More Time", con escenas del capítulo de los ovnis.
"Again", con escenas de una sesión de fotos en la playa.
"Bureikingu harto", con escenas de la playa invernal del capítulo de cuando montan un grupo de rock.
"Jieniina", con escenas del doble capítulo del viaje al pasado.
"Kagami no naka no actress", simplemente es una selección de las mejores imágenes de **Madoka.**
"Dance in the memories", cierra la cinta con los créditos de producción.

El anime recopilado en LD y CD

Aparte de los vídeos que compilan la serie, se editó una caja titulada ***Memorial LD Box on TV***, que contiene los 48 episodios de la serie en 12 laserdiscos y otra titulada ***Perfect Box LD Collection,*** que contiene los ocho **OVA's** y un libreto lleno de ilustraciones de **Akemi Takada**. Recientemente, la serie ha conocido dos reediciones, una en vídeo doméstico, realizada por *Vap Vídeo* y otra en Laserdisc y vídeo con subtítulos en inglés, realizada por *Animeigo* para el mercado americano.

ORIGINAL RADIO SHOW

Fue una serie de programas de radio, emitidos en Japón, donde se realizaban algunos capítulos del manga, en formato de radionovela. Comenzó a emitirse el 8 de octubre de 1.995 y terminó el 6 de abril de 1.996, a través de emisoras como Kokkaidou Housou, Toukai Radio, NACKS y Radio Osaka. Con textos de **Matsumoto** y guiones de **Noboru Kaikawa**, fue interpretada por dobladores distintos a los de la serie de animación. Interpretaron los personajes principales: **Tomo Sakurai**, como Madoka; **Ryo Horikawa**, como Kyosuke y **Yuka Imai**, como Hikaru. Se han publicado también en CD, en forma de cinco discos compactos y uno más con la música y las canciones principales.

INTERNET

Kimagure Orange Road es una de las series que más páginas de internet tiene dedicadas. Las hay en casi todos los idiomas, aunque la mayoría están en inglés.
Aquí teneis algunas:

KOR WEBS

http://www.personal.redestb.es/ayukawa/abcbpage.html
http://www.geocities.com/tokyo/bay/2775
http://www.homepage.oanet.com/goldbug
http://www.members.xoom.com/superkor/kor.html
ftp://creative.com/KimagureOrangeRoad





PRINCIPALES ESCENARIOS EN KIMAGURE ORANGE ROAD

ABCB



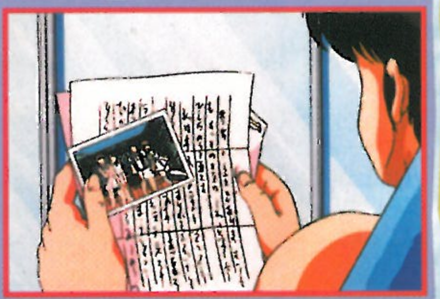
Se pronuncia "abakabú". Es el pequeño pub-cafetería donde **Madoka** trabaja a tiempo parcial, a veces ayudada por **Kyosuke** e **Hikaru**. Dirigida por **Master**, el **ABCB** se convierte con el tiempo en el punto de encuentro de la pandilla de amigos. El nombre del local deriva del título de un álbum del grupo Génesis, uno de los favoritos de **Matsumoto**.

DISCO MOEBIUS



La discoteca donde habitualmente solía ir **Madoka** antes de conocer a **Kyosuke**, y donde a veces regresa para bailar, sobre todo si se encuentra triste y preocupada. Allí se dió cuenta de que le gustaba **Kyosuke,** cuando le vio bailar con **Hikaru.**

ORANGE ROAD



La calle que da título a la serie donde está emplazado el **ABCB**. La mayor parte de la acción está situada en un barrio situado entre Tokyo y Yokohama, tal y como se adivina por la línea de trenes de cercanías que aparece en la serie. Uno de los OVA's nos da más pistas en el remite de la postal que **Akane** envía (es el OVA de la piscina) y en cuyo remite aparece Kanagawa, una prefectura situada justo entre Tokio y Yokohama.

GREEN CASTLE



El bloque de apartamentos donde viven los **Kasuga**. Al avanzar la serie, los primos de **Kyosuke, Akane** y **Kazuya**, se instalan en el mismo edificio, que a veces recibe el nombre de Green House. Como detalle cabe decir que justo bajo los **Kasuga,** viven **Umao** y **Ushiko.**

LA ESCALINATA



LA ESCALINATA: es la escalera de cien escalones en la que **Madoka** y **Kyosuke** se conocen. Está situada en el parque que hay cerca del apartamento de los **Kasuga** y parece tener alguna clase de poder dimensional ya que, cada vez que **Kyosuke** tropieza allí, inicia algún tipo de viaje extradimensional. La discusión sobre el número de escalones que componen dicha escalinata se soluciona en el OVA *"Mensaje carmín"*, donde **Madoka** vuelve a contar y llega hasta cien, lo que da la razón a **Kyosuke**.

KOURYOU GAKUEN



El instituto de secundaria donde **Kyosuke, Madoka, Hikaru** y los demás estudian. **Kyosuke** y **Madoka** comparten tercer grado con **Komatsu** y **Hatta. Hikaru, Manami, Kurumi** y **Yuusaku** están todavía en primero. El nombre viene a significar: "Instituto Colina Alta".

KOURYOU GAKUEN



La universidad a la que **Kyosuke** y **Madoka** se presentan en la película, y a la que acceden. Está situada en el centro de Tokio, en la prefectura de Shinjuku.

DISCOGRAFIA



Loving Heart
(Futureland LD32-5099)
8-4-1989
Recopilación de temas vocales, además de las "Image songs" de *"Casette Tape No Dengon"*. Aparecen las seis canciones de crédito de la serie y las tres canciones principales de la película. Es un disco más tranquilo y más melódico que el alegre *"Singing Heart"*. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-036)*



Mogitate Special
(Futureland TYCY-5119)
20-12-1989
Contiene las canciones y música de los OVA's editados en vídeo doméstico. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: SM-073)*



Eternal Collection Sound Color Box
(Futureland TYCY-67683) 30-09-1990
Una caja con nueve CD-singles y un gran libreto de 64 páginas de ilustraciones de Akemi Takada, fuente de gran parte del ***Tryangle Labyrinth,*** junto a una hoja con las letras (lyrics).

CD1: Night Of Summer Side / Kiken-na Triangle
CD2: Natsu No Mirage / Jeni-na
CD3: Orange Mistery / Kono Mune ni One More Time
CD4: Kanashii Heart wa moete-iro / Sarubia no hana no you ni
CD5: Furimuite My Darling / Again
CD6: Kagami no naka no actress / Dance in the memories
CD7: Ano sora wo dakishimete / Mou Hitotsu no Yesterday
CD8: Bayside Dancer / Kogane-iro no sakamichi
CD9: Whispering Misty Night / Yasashii Jealousy



Singing Heart^2
(Futureland TYCY-5321-27) 17-9-1993
Caja de siete compactos que contienen toda la música de ***Kimagure Orange Road*** más un libro de ilustraciones originales y muchos temas inéditos. El libreto se abre con una portada de **Ayukawa** sobre fondo rosa. Las siguientes cuatro páginas muestran dibujos en blanco y negro de **Madoka Ayukawa.** Las páginas 5 a la 7 contienen la primera parte de las letras; de la 8 a la 12, se muestra la discografía completa de **K.O.R.**, con reproducciones de las portadas. En la pag. 13, tenemos una imagen de **Madoka** con gafas oscuras y cazadora de cuero. De la pag. 14 a 19 siguen las letras, para cerrar en la pag., 20 con los créditos y los *copyrights*. La contraportada es una imagen de **Ayukawa** sobre un fondo verde. En la caja tambien se incluía, en la primera edición, un calendario con seis ilustraciones nuevas y un póster.

DISCOGRAFIA

DISCO UNO: *"See Me"* (Canciones vol. I) 14 cortes. 59:46
DISCO DOS: *"Hold Me"* (Canciones vol. II) 13 cortes. 59:09
DISCO TRES: *"Show Me"* 10+6 cortes 71:01
Programa de radio *"Kimagure Orange Station"* con seis BGM de añadidura.
DISCO CUATRO: *"Feel Me"* 5 cortes (4 vocales y un drama) 59:48
Incluye el disco y el drama *"Casstte Tape no dengon"*
DISCO CINCO: *"Touch Me"* (BGM-I) 43 cortes. 72:29
Contiene temas de fondo.
DISCO SEIS: "Hear Me" [BGM-2] 32 cortes, 71:05
DISCO SIETE: *"Love Me"* [BGM-3] 34 cortes, 67:40

Best Collection - Kimagure Orange Road
GA-029 (1995)
Un curioso recopilatorio realizado por la casa taiwanesa SM Records y comercializado en occidente a través de importadores.

Single Collection - Kimagure Orange Road
GA-030 (1995)
Como complemento al anterior, se editó a continuación esta recopilación.



Kimagure Orange Road Original - CD Cinema 1 "Yuujyuufudan de gomen nasai"
Victor VICL8170 22-11-1995
Primer volumen de la radionovela, titulado ***Lamento ser tan indeciso.***

Kimagure Orange Road Original - CD Cinema 2 *Happy Triangle*
Víctor VICL8171 16-12-1995
Segundo volumen de la radionovela, titulado ***Triángulo feliz.***





Kimagure Orange Road Original - CD Cinema 3 *Kore de li no?*
Víctor VICL8172 21-02-1996
Tercer volumen de la radionovela, titulado ***¿Es esto bueno?***

Kimagure Orange Road Original - CD Cinema 4 *Kiken na futari*
Víctor VICL-8173 23-03-1996
Cuarto volumen de la radionovela, titulado ***Relación arriesgada.***



ALGUNOS DATOS SOBRE JAPÓN QUE APARECEN EN LA SERIE

PROTOCOLO

El protocolo es muy importante en las costumbres niponas. Los conocidos se hablan por el apellido, por eso **Komatsu** llama a **Kyosuke, Kasuga**. Un trato más frecuente comporta el añadir la partícula **-san** (p.ej.Kasuga-san). Cuando hay cierta familiaridad, añaden la partícula **-kun** al apellido. De ahí que **Madoka** le llame **Kasuga-kun**; tan sólo cuando la intimidad se acrecienta, se comienza a utilizar el nombre propio, en este caso, **Kyosuke.** Un trato mucho más cariñoso se consigue añadiendo la partícula **-chan**, tal y como la utiliza **Kyosuke con Hikaru: Hikaru-chan**. En clase, la partícula **-sensei**, se usa para los profesores y **-senpai** para compañeros. Por eso **Hikaru** a veces llama a **Kyosuke, Kasuga-senpai**. Por último, el sufijo **-sama** se utiliza para fórmulas de respeto y muy protocolarias.



EL SOMBRERO ROJO

En la tradición japonesa, dos personas que agarran cada una por un lado un lazo rojo, están destinadas a enamorarse. Así se ve en el episodio 22, cuando **Yukari** enlaza desde el escenario a **Kyosuke** y **Madoka** - escena escamoteada por T-5- También en el episodio 30, **Kurumi** y su primer amor permanecen en la despedida, enlazados por un lazo. Así que el sombrero rojo puede ser interpretado como una especie de lazo trenzado de color rojo que unirá los destinos de **Kyosuke** y **Madoka.** Después descubriremos que fue un regalo de **Kyosuke** para ella y que, curiosamente, **Madoka** termina devolviéndole.



SAKURA MATSURI

El Festival de las Flores del Cerezo, se celebra cuando florece ese árbol, símbolo del Japón. Es uno de los festivales japoneses más conocido fuera del país.



YUKATA FESTIVAL



La fiesta del inicio del verano, chicos y chicas visten kimonos tradicionales de verano -Yukatas- y van a ver el desfile y los fuegos artificiales. Las chicas acostumbran a llevar unas lámparas, tal y como **Madoka** hace al final del episodio 17. En estos festivales, hay desfiles y se montan mercadillos .

TANABATA

Festival japonés que comienza el séptimo día del séptimo mes, en el que la gente decora las ramas de una planta de bambú con tiras de papel japonés llamadas Tanzaku, donde escriben un deseo. **Madoka** cuelga su deseo en el episodio 14. El origen de esta tradición surge de la mitología china, que habla de dos enamorados, **Shokujo,** la diosa del tiempo atmosférico, hija de **Tentei**, el señor del cielo, y **Kengyuu.** Al casarse, pasaban tanto tiempo juntos que ella desatendió sus obligaciones, así que **Tentei** interpuso la Vía Láctea -Ama no kawa- entre los dos enamorados. Tan sólo un día al año, **Tanabata,** un cuervo negro celestial, extiende sus alas, tan solo si hace buen tiempo, tapando la Vía Láctea y así Shokujo (la estrella Vega) y **Kengyuu** (Altares) pueden reunirse. Los deseos formulados ese día se cumplirán en el plazo de tres años.

SEIYUUS

DOBLADORES ESPAÑOLES

NOMBRE ORIGINAL	NOMBRE T-5	DOBLADOR
Kyosuke Kasuga	Johnny Romero	Eduardo Gutiérrez
Madoka Ayukawa	Sabrina	Maribel Casas
Hikaru Hiyama	Rosa (Teresa – OVA's)	Chelo Molina
Manami Kasuga	Manuela	Maria del Mar García
Kurumi Kasuga	Tamara (Simona ep. 1)	Sara Vivas (*¡Bart Simpson!)
Yuusaku Hino	Roberto	David Robles
Kazuya	Fernando	Miguel A. Garzón
Seiji Komatsu	Miguel	Manuel Ostos
Kazuya Hatta	Carlos	Miguel A. Varela

DOBLADORES JAPONESES

PERSONAJE	DOBLADOR
Kyosuke Kasuga	Toru Furuya
Madoka Ayukawa	Hiromi Tsuru
"	Saeko Shimazu (ep. piloto)
Hikaru Hiyama	Eriko Hara
"	Eri Koono (OVA's)
Manami Kasuga	Michie Tomizawa
Kurumi Kasuga	Chieko Honda
Takashi Kasuga	Kei Tomiyama
Yuusaku Hino	Masami Kikuchi
Master	Yusaku Yara
Akane	Naoko Matsui
Kazuya	Chika Sakamoto
Jingoro	Ogata Kenichi
Seiji Komatsu	Keiichi Namba
Kazuya Hatta	Naoki Tatsuta
Ojîsan -abuelo-	Kenichi Ogata
Obâsan -abuela-	Reiko Suzuki
Yukari	Eiko Yamada (al hablar)
"	Kanako Wada (al cantar)
Hermana de Madoka	Maria Kawamura
Madre de Madoka	Yoshiko Sakakibara
Madre de Hikaru	Chiyoko Kawashima
Mitsuru Hayakawa	Yatsunori Matsumoto
Shiori	Yuko Mizutani
Ushiko	Katsumi Suzuki
Umao	Senri Nakajima





■ **Miguel Sánchez**

DISCOGRAFIA



Shin Kimagure Orange Road - Image Album *(Vap PPGC 84283) 31-7-1996*
Primer disco editado de la nueva película. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: GA-088)*



Shin Kimagure Orange Road - Original Movie Soundtrack *Vap VPCG-84613 31-10-1996*
Banda sonora original de la película de la que se extrajo como *single* el tema *"Daydream"* junto a "Don't be afraid" y sus correspondientes versiones karaoke. (Interpretadas por el grupo **Agua**) con la ref. VPCG-20676. Hay algunos temas que recuerdan sobremanera a **Vangelis**. Por ejemplo: *"Doko ni iru-no"* nos remite a temas como *"Memories of green"* y a algunos detalles de *"Blade Runner"*; mientras que *"Ima, soshite korekara"* tiene una cadencia muy similar al tema principal de *"Chariots of Fire"*. Por comparar, *"Isekai eno tobira"*, en cambio, remite a instrumentales de obras como *"Macross"* e incluso *"Akira"*. *(Referencia en la edición taiwanesa de SM Records: GA-099)*.



Shin Kimagure Orange Road - Madoka's PianoFiles - Playin' Ayukawa Madoka *(VAP-VPCG-84614) 30-11-1996*
Es un *mini image album*, con siete temas intepretados tan sólo al piano,.de corte clàsico.
Su duración es de 23 minutos, cortita si la comparamos a la mayoría de cd's. El libreto incluye una entrevista con **Keji Tarada**, el guonista de la serie, varias imágenes en blanco y negro de **Madoka** en la pelicula y otras de los restantes personajes. El piano es interpretado por **Mami Ishizuka**, que también realiza los arreglos. *(Referencia de la edición de SM Records: GGG-019)*

Shin Kimagure Orange Road - Vocal Collection *(VAP PR-842) 28-02-1997*
Disco promocional, incluido exclusivamente en el *Laserdisc Box* de la película, que recoge todas las canciones de **Shin KOR**, tanto de la banda sonora como del *image album*.

Singles
Además existen algunos *singles*, de limitada edición. El primero contiene los temas *"Orange Mistery"* y *"Kono mute no One more time"* (Futureland LA07-5011) y el segundo incluye los temas *"Mogitate Special Ending Theme"*, *"Tokidoki Blue"* y *"Aoi Boyfriend"* (Futureland CD-S TYDY-2027).





FUSHIGI YUUGI "EL JUEGO MISTERIOSO"









Este artbook de 100 páginas de tamaño A4 recoge las ilustraciones realizadas por Yuu Watase sobre la que está considerada su mejor obra: Fushigi Yuugi.
Puesto que ya os habréis hecho una idea del mundo que envuelve el manga y el anime de dicha obra en el reportaje que os adjuntamos este mes sobre ella, ahora le toca el turno a su artbook.

Contenido

Tiene una exquisita presentación, como la mayoría de publicaciones de éste género, que atrae la atención de cualquier otaku. Tras un preludio de 6 páginas en el que desfilan los 4 dioses, el libro, una **Miaka** vestida al modo tradicional y otra con uniforme de escuela más un fondo con montañas chinas, empiezan las ilustraciones. Las primeras están dedicadas a Miaka y **Tamahome** juntos, en traje ceremonial, en traje de guerra con espadas, románticos, etéreos...en las siguientes encontramos a las siete estrellas de **Suzaku** con su sacerdotisa (Miaka) y algunas ilustraciones utilizadas para los cd audio.
En las páginas 36~37 están los personajes pertenecientes a Suzaku y a **Seiryu** (o sea, cada sacerdotisa con sus respectivas estrellas).
A continuación están las ilustraciones dedicadas a las estrellas de Seiryu y **Yui**. En las páginas 48 y 49 están las estrellas de **Byakko (Subaru, Tokaki y Tatara).**
A partir de la página 50 las ilustraciones nos muestran a los personajes de ambos bandos mezclados (Tamahome vs. **Nakago**, Nakago recogiendo a Yui con Miaka y Tamahome tratando de impedirlo...). Las más divertidas son las que nos muestran a tan ceremoniosos personajes en traje de baño, con tejanos y *T-shirt*, con traje y corbata (eso es increíble en alguien como **Nuriko** que es tan sarasa), aquí nos muestran su lado más humano y más real, en nuestro mundo.
En las páginas 62~65 están las historietas de una página cada una que realiza Yuu Watase en las que aparece ella misma y su estudio con los personajes de la serie protagonizando un *gag*.
La última ilustración es un desplegable de doble cara en el que aparecen los representantes de Suzaku y Seiryu junto a sus respectivos dioses en su interior. En la cara exterior del desplegable hay una relación de personajes con el Super Deformed de cada uno de ellos.
De las páginas 75~91 hay bocetos e ilustraciones en B/N. Y para finalizar, la típica entrevista a la autora y una explicación de algunas de las ilustraciones que contiene el libro.





Estilo y técnica

Yuu Watase posee, dentro del shojo, un estilo muy atractivo que mantiene las proporciones sin estilizar tanto a los personajes. Realiza un trabajo siempre rico en detalles y con un color que puede ser suave en algunas ilustraciones o intenso en otras. Acuarela, aerógrafo y tintas de colores son los materiales que utiliza. Se puede decir que la combinación de colores de cada uno de sus trabajos es temática; por ejemplo, en las ilustraciones dedicadas a Suzaku predominan los tonos magenta y los rojos y en las ilustraciones de Seiryu lo hace el tono azul.



Este libro lo editó Shogakukan el 20 de mayo del 1.995 y se reeditó el 1 de abril del 1.996 al precio de 2.200 yenes (unas 5.000 pesetas en las tiendas especializadas).
Altamente recomendado por su variedad y calidad gráfica. Toda una joya en cualquier biblioteca.

Mary Molina

SOREDEMO CHIKYÛ WA MAWATTERU

y sin embargo, la tierra se mueve . . .

Dentro del Shôjo Manga, lo más habitual es encontrarnos un panorama extremamente idealizado tanto en el caso de personajes masculinos y femeninos como en las historias que se narran, muchas veces con un corte poco realista y demasiado romántico (en los dos sentidos de la palabra, el positivo y el negativo). Pero dentro de lo vasto del Shôjo manga hay autores como **Mitsuru Adachi** (Hi Atari Ryoko, H2, Touch, Nine, Miyuki, Jinbê), **Miwa Ueda** o bien la autora que nos ocupa, **Akisato Wakuni** con historias que se alejan de un sentido tan fantasioso y se centran en una mayor presencia de lo cotidiano.



Volúmenes 1 y 2 de la edición japonesa.



La autora

Akisato Wakuni es una de aquellas autoras no demasiado conocida pero que sin embargo se trata de una autora de interés. Algo que acredita esta obra, una de las primeras de ella. La autora nació un 22 de setiembre y su debut fue en el año 1.980, cuando se dio a conocer con su primera obra, que empezó a publicase el el número quince del **Weekly Shôjo Comic** bajo el título **Senaka ni hana wo shiyotte**. Se recopiló el mismo año y se hicieron más de diez ediciones. Prácticamente toda su obra la encontramos publicada por Shogakukan en la colección **Flower Comics**. Algunas de ellas son **Made in Nippon** con más de dos volúmenes, **Dead End** un volumen de historias cortas de la autora y **Hana no O-EN Step** obra con la que obtuvo un enorme éxito y que se sella con ocho volúmenes. Un éxito parecido al que obtuvo con **The BBB**, una obra con más de once volúmenes recopilatorios.

Soredemo...

La obra a la que nos referimos es **Soredemo Chikyû wa mawatteru**, traducida literalmente como "Y sin embargo, la Tierra se mueve". En el 1.982 aproximadamente, empezaba a serializarse en el magazine **Weekly Shôjo Comic** de **Shogakukan** y en abril del 1.983 aparecía publicado en **Flower Comics** el primero de sus cinco volúmenes recopilatorios, con todas las correrías de la protagonista.

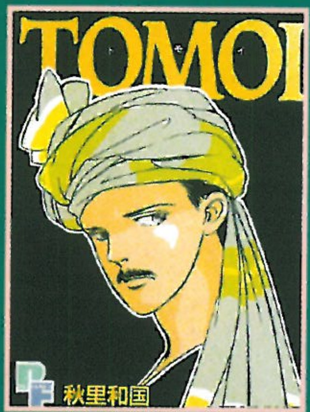
Argumento

La historia se centra en el peculiar mundo que rodea a la protagonista de esta historia, **Sakami Torii**, una estudiante de la Escuela Superior **Eitoku** de lo más normal. Todo empieza una despejada mañana en la que tras la habitual batalla campal con su madre por el cuarto de baño sale de casa a todo correr y poco falta para que un chico la atropelle. El chico la insulta, pero al poco rato se disculpa, la lleva en su moto al instituto y se cuela en el **Undôkai** (competición deportiva) de la escuela animándola a pleno pulmón e incluso participando.

Al cabo de unos días, en una campaña de limpieza de los jardines de la escuela ella le reconoce en un claro del bosque de su instituto junto a dos chicos. De forma tremendamente sombría, este trío sella un pacto con la quema de unos uniformes... Su presencia allí no deja de resultarle extraña, teniendo en cuenta que se prohibió el paso debido a que algún tiempo atrás cinco alumnos con problemas de neurosis se suicidaron allí pero el detalle de los uniformes la intriga sumamente y la hace temer por la posibilidad de no llegar a cumplir los dieciséis años.

Y para complicar más las cosas esos chicos resultan ser tres nuevos alumnos de su clase. Tres tipos ante los que más de una se ruborizaría pero con nombres de lo más guasón. **Daiji Morisaki**, el encantador chico de la moto, no muy alto (1,65cm), buen atleta, atractivo y con la fijación de llamar a **Sakami**, **Sakaurami**

OTRAS OBRAS DE AKISATO WAKUNI



A sleeping beauty
(Nemureru mori no)
Trata la temática del sida en EEUU desde el punto de vista del Dr. Tomoi.
Petit Flower/Shogakukan
(Marzo-Julio 1986 1 vol.)



Sora Tobu Penguin
Una de las más largas historias de Akisato, 10 volúmenes, de intriga, amor y pasión. Flower Comics/Shogakukan.
390 yenes cada volumen.
(1991~1994)





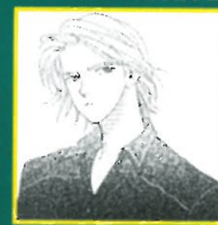




Pink Sky
La más reciente de sus obras con una agradable mejora gráfica. Narra las aventuras de Menou, una azafata que convive con 10 atractivos compañeros de trabajo.



Menou



James

en tono de broma (es el nombre de un templo). **Tenkû Otokuni** tiene el aspecto más oriental de los tres, es algo más alto de lo normal y parece un modelo. Y por último tenemos a **Shirô Haruna**, un chico de origen francés muy alto, rubio, de ojos claros y con gafas. Justamente el que notó la presencia de **Sakami** en el bosque antes de que ella saliera por patas; la reconoce cuando la ve en clase.

Ante la duda de hasta qué punto tiene conocimiento la chica de lo que sucedió en el bosque, **Daiji** propone seguirla a todas partes y seducirla para estar al corriente. Pero ello no es necesario, y sin necesidad de marearla demasisado con sus atenciones llegan a la conclusión que no sabe nada y la dejan tirada. Eso encoleriza a **Sakami** tanto por el hecho de no querer perder de vista a **Daiji** como por el hecho de que la hayan subestimasdo. Intentará descubrir el secreto que guardan los chicos tan celosamente: aquél pacto que han de cumplir por el resto de su vida.
La respuesta de **Shirô** y **Tenkû** es reticente. No hay ningún interés en que **Sakami** y **Daiji** sigan relacionándose porque en caso de revelarse lo que tienen entre manos deberían volver a cambiar de escuela. Pero su insistencia feroz se gana la simpatía de los chicos entablándose entre ellos un equilibrio que se ve amenazado con la aparición de **Yuki Taba**, una compañera de la escuela de **Sakami** en la escuela básica y asímismo de ellos tres en el antiguo instituto. Ella les llama **Hentai Datenshi** (Los ángeles caídos pervertidos) y le advierte a **Sakami** que es mejor no acercarse a ellos.

Personajes

Pero aquí no termina esto. Esto es sólo el principio de una historia en la que no se ostenta un espectacular contraste de tramas ni de estilizaciones. Con un estilo muy sobrio de tinta y plumilla la riqueza se sitúa en el guión y en las situaciones que crean unos personajes tan peculiares:

Sakami Torii: tiene 15 años. Su madre, presentadora de televisión, siempre anda ocupada y es su padre, un tipo algo amanerado, quien hace las tareas de la casa. Es una de aquellas chicas que no se sabe bien si carbura correctamente o no. Está obsesionada con **Daiji** y cada vez que se ve rodeada por los tres chicos se atolondra y no sabe adónde mirar. Aunque parezca muy simple no tiene la enfermedad de la tontería del adolescente.
Daiji Morisaki: aparentemente normal pero con él se inaugura el trío de los horrores (los tres son carne de psiquiatra). Cada vez que una chica le pega, sea por accidente o no, su cara toma un aspecto neurótico y empieza a decirle a la agresora que es la diosa de sus sueños y que está enamorado de ella. Y todo por un aberrante complejo a causa de que su madre (que comparte con **Sakami** la velocidad de zarpazo) cuando era pequeño, no con mala intención, se excedía un poco cuando le castigaba. **Sakami** lo hace una vez y lo intenta otras tantas por la manía de levantarle la falda para ver de qué color lleva las bragas.
Shirô Haruna: Perdió a su madre, **Simone**, hace cinco años y es modelo como lo fue ella. Su padre es un diseñador mundialmente famoso llamado **Moon**, un tipo muy frío al que nunca ve. Cada vez que una mujer le toca la llama **Maman** y le da por ponerse a llorar de la forma más exagerada (algo enfermizo, en serio). De la muerte de su madre, que era francesa, responsabiliza a su padre que siempre la dejaba sola y sólo pensaba en su trabajo.
Tenkû Otokuni: vive en una casa muy tradicional y tiene problemas en la vista además de otro toque de locura. Cada vez que oye la palabra *kagami* (espejo) pierde el control y si mira su rostro es peor aún. Le da un síncope y no puede evitar acabar rompiendo el espejo y empieza a desvariar diciendo cosas como "¿Porqué soy hermoso? Soy muy desdichado, no puedon huir de mi belleza. Es como, nostalgica...". Y todo imaginándose como una princesa tradicional.

■ Bárbara Pesquer

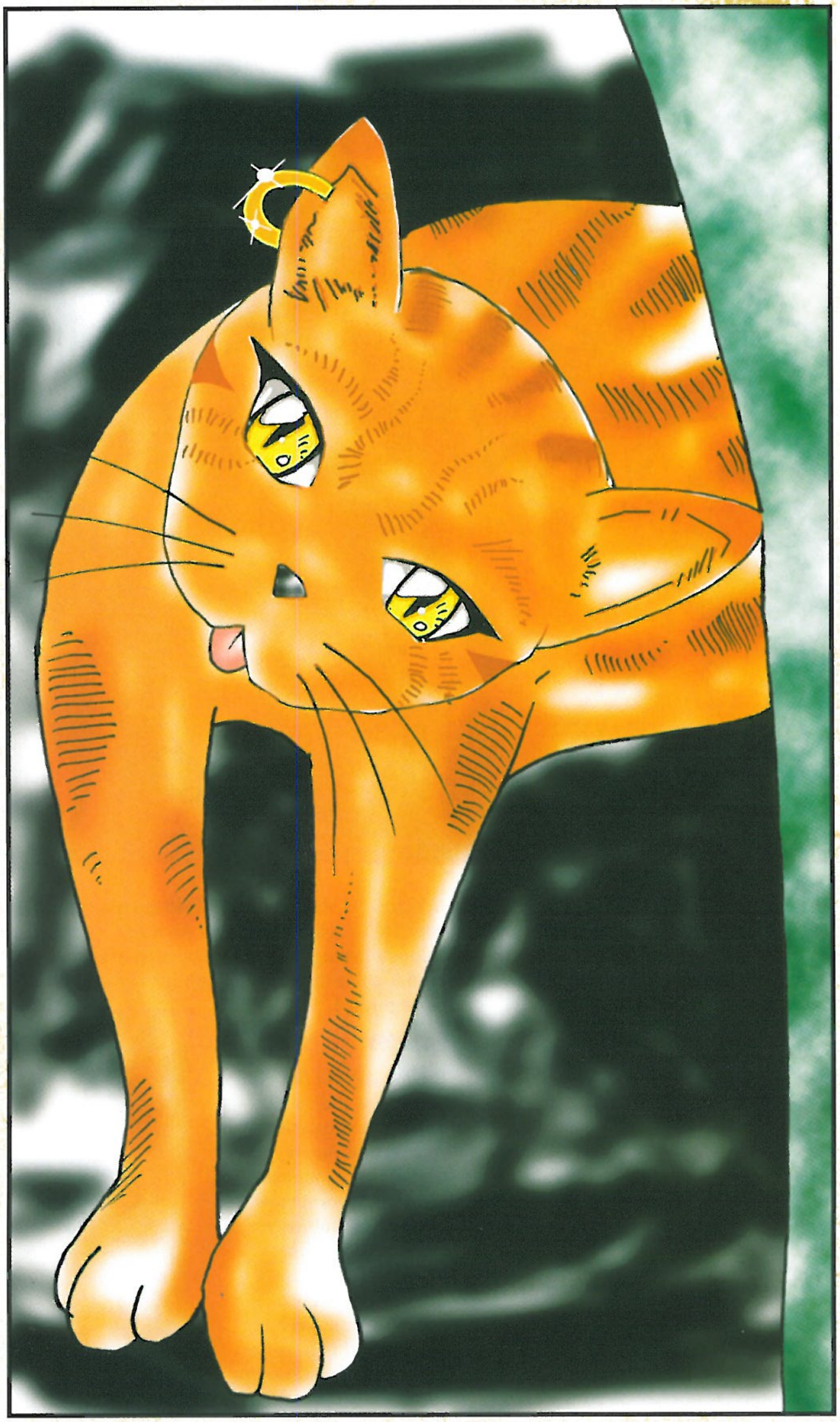




¿KI...KI...QUI...QUIÉN ES?

Como cada noche, me acosté, sintiendo que alguien me observaba. Todo mi ser temblaba al percibir la extraña presencia, la etérea figura. Mi habitación cobraba vida. Una vida ajena, impropia, silenciosa, incisiva. En la oscuridad, desde mi almohada, no veía nada. Pero no necesito mis ojos para visualizar mi habitación. La conozco, conozco cada rincón, cada centímetro, y por eso sé que no hay lugar donde nadie pueda esconderse, y sin embargo, cuando apago la luz, siento que hay alguien más. Giro la cabeza hacia donde está el televisor, el ordenador, el equipo de música ¡tantos personajes hay en ellos!... pero ahora están en otro lugar, lejos, ausentes, apagados. Entonces... ¿quién me observa?, no lo puedo ver, pero siento su mirada penetrante. Me tapo con la sábana, me cubro la cara. Me siguen observando, espiando. No sé qué siento ¿curiosidad? ¿miedo? ¡bah, manías! -pienso. Debe haber pasado media hora. No consigo dormir. Noto una corriente de aire. Oigo un ruidito. Mi espalda suda. Mis ojos se desorbitan. Mis labios se aprietan. Mi piel, carne de gallina, fría. ¿Quién anda ahí? -murmuro. Nada. Nadie. ¡Oh Dios, otra vez! algo me ha rozado. Algo... alguien me vigila. Lo sé, lo siento. Con temor saco mi brazo de dentro de la cama, de la seguridad que me daba el pliegue de la sábana ¡cómo si ésta me fuera a proteger! Enciendo la luz, y veo a mi gato con su mirada cruzada observándome fijamente desde el alféizar de la ventana. Sin acordarme de él, le había cerrado la puerta. Mudo, callandito, sigiloso, ha buscado otro camino para venir a dormir conmigo, en mi cama, como cada noche. Le hago una señal, y de un grácil salto se cuela bajo las sábanas. Me olisquea los pies. Juega con mis dedos. Me lame. Tranquila y sosegada, apago la luz. Ya no siento nada, ya nadie me observa... y plácidamente... me duermo.

¡Je, Je! -oye mi gato al cabo de un rato. Sus orejas se atiesan. Su rabo se pone tenso, su cuerpo se arquea erizado, y atisba cómo una sombra sale, secretamente, de la habitación.



Lola Pérez

OKUNCHI



Ilustración original de Shozô Somekawa



La procesión va precedida por los **Kasaboko**, grandes parasoles con ormamentos llamados **Dashi**. Una vara de madera colmada con numerosas **Ichimonsen** (monedas de cobre) se coloca en el centro del parasol (algunos tienen un peso más que considerable). El portador del **Kasaboko** muestra su fuerza balanceando rítmicamente el objeto de un lado para otro.

Antecedentes

El término "kunchi" deriva de los caracteres chinos que forman la palabra "monasterio", es decir, las partículas "ku" y "nichi" (día). La primera celebración de esta fiesta de la que se tiene constancia data del año 1.634 en **Suwa**, el monasterio guardián de **Nagasaki** en el que se venera a los dioses **Suwa**, **Sumiyoshi** y **Morisaki.** Este monasterio recibe el nombre popular de **Osuwa Sama**.
El festival se celebra los días 7, 8 y 9 de octubre, pero ya desde el 1 de junio se empiezan a ensayar las obras de teatro para dicha fiesta. Los actores y los representantes de la ciudad van vestidos al modo tradicional en conmemoración a los tres monasterios de **Suwa, Ise** y **Yasaka** en los que se celebra la ceremonia del pan.
Días antes del festival, los anfitriones de cada casa abren las puertas de sus hogares a la vista del público engalanando sus entradas. Esta tradición proviene de los tiempos del shogunado de **Tokugawa**, cuando los soldados ordenaron a sus ciudadanos hacer lo propio para averiguar si eran o no cristianos (éstos últimos eran perseguidos).

Procesión

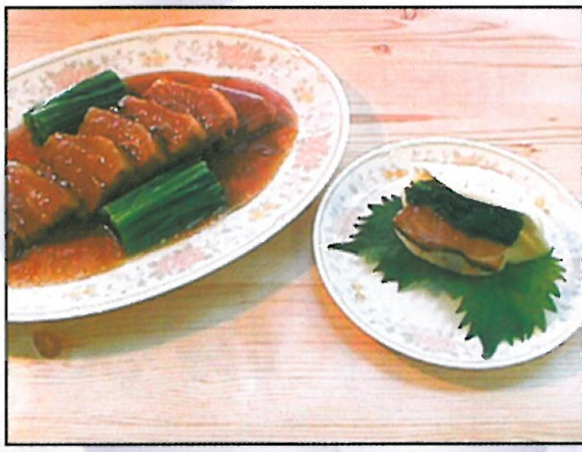
En la tarde del día 7 de octubre se realiza el **Okudari** (descenso de la representación en miniatura del monasterio, llevándola normalmente sobre sus hombros varios hombres). Y el día 9 de octubre se realiza el **Onobori** (ascenso del **Mikoshi** o monasterio portátil). El trayecto es desde el Monasterio de **Suwa** hasta los muelles de **Ohato.** Y ya os lo digo, ¡es un buen paseo!.

El festival de Okunchi en Wakamiya

Se celebra los días 17 y 18 de octubre en el monasterio de **Wakamiya**. Éste fue construido por un miembro de la familia **Genji (Chinzei Hachiro Tametomo)** para encerrar en él al Dios guardián de su familia. El día 17, después de dar las gracias al Dios en acto ritual, tiene lugar una procesión encabezada por dos grandes cabezas de león, que se abren paso ante la multitud. La procesión se dirige hacia el monasterio **Takahashi**. Sus participantes manejan hábilmente unas lanzas con plumas en la parte superior gritando a su vez las palabras "Yoiya, makase". Después se ve una procesión de niños y de guerreros con armadura que siguen a los anteriores.

■ **Mary Molina**





HONG SHAO ROU

Un delicioso plato de carne que hará las delicias de todos. (10 cubiertos)





Ingredientes

800 gramos de carne de cerdo (lomo a poder ser)
varias hojas de espinacas cortadas
2 cebollas
10 grs. de gengibre
una cucharadita de anís

Para sazonar

2 cucharadas soperas de salsa de soja
1 cucharada sopera de sake (o vino blanco seco, si no tenéis sake)
media cucharadita de sal
3 cucharadas soperas de azúcar de grano grueso
pimienta
media pastilla de caldo para sopa
3 cucharadas soperas de almidón (fécula de patata)
1 cucharada sopera de aceite de sésamo (si no tienes, usa aceite de oliva)



Cómo prepararlo

1. Calentar el horno a una temperatura aproximada de 200 grados e introducir la carne. Dejarla en el horno unos diez minutos para que pierda el agua. Retirar la carne del horno, colocar en una sartén y verter sobre dicha carne la salsa de soja.
2. Preparar la sopa en un recipiente a parte, añadir la media pastilla de caldo, el anís, las cebollas y el gengibre.
3. Cortar la carne en rodajas y colocar en un bol. Añadir la sopa cuando ésta haya hervido un poco. Tapar el bol y cocinar en una olla de presión durante 30 minutos.
4. Saltear las espinacas y sazonar cuando ya tengas lista la carne.
5. Retirar el bol de la olla a presión. Espesar la sopa con la fécula de patata. Servir la carne y las espinacas en un plato y verter la sopa obtenida a modo de salsa como en el plato de la fotografía.
Buen provecho!

MA LA KAO

En esta ocasión, un postre adecuado tras la comilona: un pastel. Esta receta es para 6 cubiertos, si quieres contentar a los diez de arriba aumenta un poco las proporciones, por ejemplo, en lugar de 2 claras y 2 yemas de huevo, 4.



Ingredientes

2 claras de huevo
2 yemas de huevo (separadlas, listillos/as!)
50 gramos de azúcar fino
40 cililitros de crema de helado (del gusto que prefieras, vainilla, fresa o chocolate)
10 cililitros de aceite
30 gramos de azúcar moreno
media cucharadita de levadura
20 gramos de cerezas en almíbar (combinar rojas y verdes)
20 gramos de piñones

Cómo prepararlo

1. Colocar los piñones en un plato e introducir en el horno. Empezar con una temperatura baja (170 grados) y a los 5 minutos incrementar la temperatura a 200~230 grados. Si no queréis usar el horno para algo tan pequeño podéis probar a hacerlo con el microondas, pues el objetivo de esto es secar los piñones (si usáis el microondas con un minuto y medio o dos bastará). Verter los piñones en un papel de cocina (esto secará su aceite) y dejar enfriar.
2. Trocear las cerezas en almíbar.
3. Esparcir los piñones y los trocitos de cereza en la base de un molde para pasteles (el que usaremos para verter en él la pasta).
4. Tamizar la harina y el azúcar moreno y mezclar con la levadura.
5. Añadir el azúcar fino y la crema de helado a las yemas de huevo y mezclar. Añadir el aceite.
6. Batir las claras de huevo a punto de nieve (esto dará esponjosidad a la masa). Añadir a la mezcla de las yemas de huevo. Añadir la mezcla de harina y azúcar tamizados a ésta y así obtenemos la pasta que verteremos en el molde antes mencionado.
7. Introducir el molde con la pasta en el horno con una temperatura de 200 grados aproximadamente y dejar unos 25 minutos (ir mirando a ver si sube la pasta y de paso que no se os queme). Si lo preferís, también podéis cocinarlo en el microondas, tapando el molde con una tapa con agujeros (que las hay); ponerlo a 3 minutos y medio a 500w.
Cortar y servir en una bandeja pastelera.

Eiji Yoshikawa Segunda parte.

TAIKO

En el número anteior os hablábamos de ***Musashi***, una novela publicada entre los años 1.935 y 1.939 en forma de folletín en el periódico japonés *Asahi Shimbun*. En este número trataremos una obra anterior del mismo autor, ***Taiko***, que relata la biografía de **Toyotomi Hideyoshi**.



Boceto de un retrato de Toyotomi Hideyoshi

Argumento

Hideyoshi es el hijo de un samurai ya muerto que vive con su madre como un campesino. Desde pequeño demuestra un gran ingenio, lo que molestaba a los niños de su edad, que le llamaban "Cara de mono". Un día decide convertirse en samurai, igual que su padre. Sin embargo, es consciente que debe empezar desde abajo. Tras unos cuantos empleos infructuosos consigue entrar al servicio de **Oda Nobunaga**, un gran señor feudal que le contrata para que le limpie las zapatillas. Entre los sirvientes de más baja categoría también hay algunos espías (ninjas) de **Nobunaga**, y al ganarse su amistad empieza a enterarse qué ocurre en la Corte.



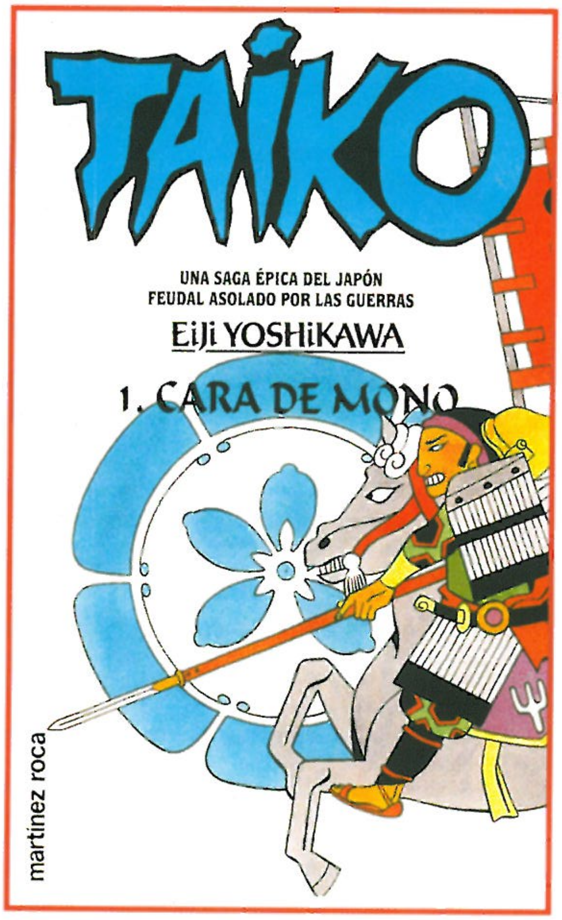
Armadura de Hideyoshi

Pasado algún tiempo, consigue subir de categoría y, finalmente, le encargan la supervisión de la reconstrucción de los muros del castillo. Se convierte de este modo en samurai. Su nombre cambia a **Kinoshita Tokichiro** y se gana la confianza de **Nobunaga**.

Tokichiro sabe hacerse valer y, a la vez que escala posiciones en la Corte, gana amistades y contactos. Finalmente, se convierte en un general del ejército de **Nobunaga** y es enviado numerosas veces a pactar con el enemigo o entablar alianzas con otros señores feudales como **Leyashu** o **Takeda**... Gracias a su inteligencia y a la confianza que en él depositan los grandes señores de la época, consigue "mover los hilos" de la nación, aunque con ciertos límites. Con el tiempo su nombre cambia a **Kinoshita Hideyoshi** y, finalmente, a **Toyotomi Hideyoshi**.

Comentario

Taiko, a diferencia de ***Musashi***, no relata una historia apasionante, convirtiéndose su lectura en algo bastante pesado (en ocasiones); sin embargo no tiene desperdicio. Nos da una visión de los



samurais "de verdad", que resultan ser muy distintos a los que muestran las películas de artes marciales.

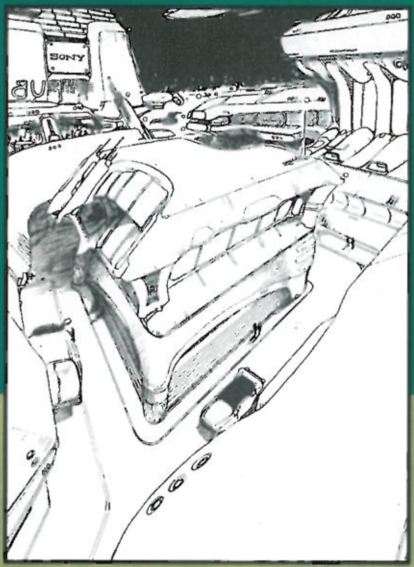
Para finalizar, informar que estos libros se pueden encontrar últimamente rebajados (a unas 1.000,- ptas. cada relato) ¡yo no desperdiciaría la oportunidad!

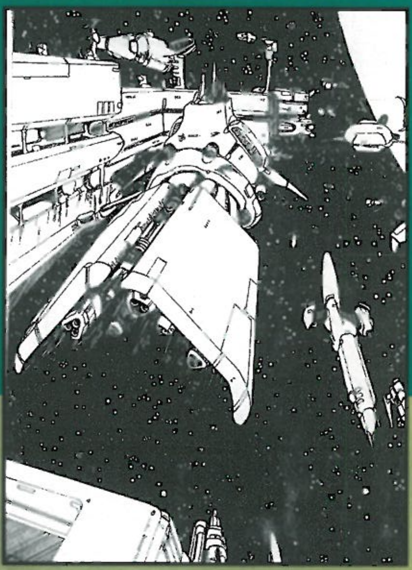
■ **Jorge Orte**

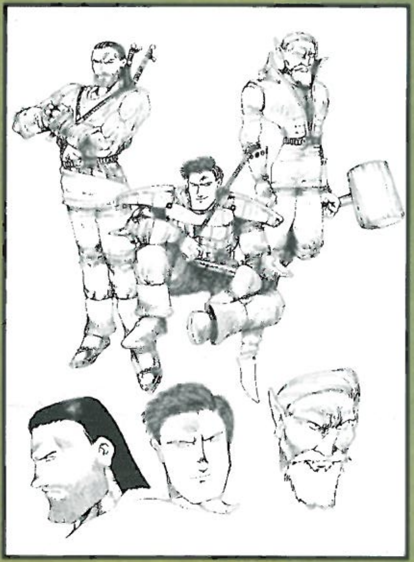


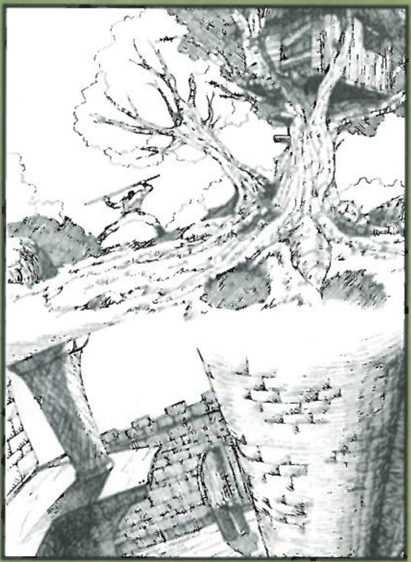
Yelmo de Hideyoshi

Apreciados lectores, la selección de dibujos para esta sección (así como en la sección de Art Gallery) es cada vez más dura, pues procuramos incluir a todos los que nos piden consejo para sus dibujos, que cada vez son más. Y este mes sólo tenemos una página! snif, a ver si en el próximo número podemos ampliar un poquito esta sección...Ah! Indicadnos vuestra edad en las cartas para que os podamos aconsejar mejor.
Bueno, menos lamentaciones y vamos con los comentarios.









José Ignacio Palacios Higueras, de Abanto, Vizcaya.
Es la primera vez que me encuentro a alguien que dibuja mejor los fondos que los personajes. Sí señor, parece que dominas bien la perspectiva y que tu trazo es estable, con un buen contraste de blancos y negros (prueba a poner tramas, a ver qué tal se te da) casi listo para publicar.
Y digo casi porque has de dar a tus personajes un poquitín más de carisma, hacerlos un poco más expresivos, prueba con distintos modelos de redondel para los ojos (y a poner algún brillo), sin necesidad de que éstos sean grandes; también te sugiero que el trazo exterior de tus perosnajes sea un poco más grueso para diferenciar su línea de la de los fondos. Me comentas que tu dibujo está influenciado por el manga; yo también lo creo así, y más concretamente creo que está influenciado por Masamune Shirow, ¿no?. Si consigues dotar a tus personajes de ese "nosequé" tan especial que tienen los personajes de los mangas (y si tu color se parece al de Shirow, por pedir), no dudes en venir a visitarnos.

Víctor Manuel Martín Azua (alias Nakata), de Granollers, Barcelona
Propone una curiosa historia en la que tres chicos que se llaman igual, Matsuda, rivalizan por una chica. Víctor, te aconsejamos que sombrees tus dibujos porque así les darás más profundidad (por ejemplo debajo de la barbilla, en el pelo) y recuerda que debes hacerlo según la posición de la luz sobre el objeto o personaje; si la luz viene por arriba, la cara de tu personaje deberá tener un ligero sombreado en la parte inferior de la nariz y de los pómulos; también entre un músculo y otro de tus personajes puedes poner sombra. Otro consejo: prueba a poner brillo en el pelo y a usar como mínimo dos tonos de color para pintarlo (por ejemplo, si el pelo es marrón, usar un marrón claro y otro más oscuro para las sombras). Dicho sea de paso, cuida un poco más las proporciones de la cabeza.



Y por este mes es todo; os dejamos con las tiras de **Xinnai.**

XINNAI





FUSHIGI YUUGI



SUZAKU



SEIRYU



GENBU

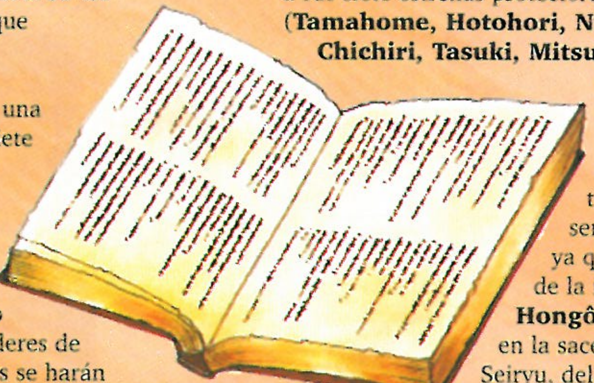


BYAKKO

***Fushigi Yuugi* (*El juego misterioso*)** es obra de la veterana autora **Yuu Watase**. Se han ido publicando sus volúmenes desde el 1.988 hasta llegar a un total de 18 en la colección **Flower Comics** de **Shogakukan**. Se mezclan una comedia romántica, antiguas leyendas, espadas, brujerías y un excelente dibujo que cautiva a cualquiera (tanto en el manga como en el anime). Fue adaptada a la pequeña pantalla por el estudio **Pierrot** (Shin KOR, Lamu, Yu Yu Hakusho, Magical Emi...) y se emitieron sus 52 capítulos en TV Tokyo (desde el 6 de abril del 95 al 28 de marzo del 96), que ocupan las aventuras sucedidas en los 13 primeros volúmenes del manga. La calidad de la animación va *in crescendo* a medida que avanzan sus episodios y la perfección a la que llega la serie se mantiene hasta el final y alcanza su máximo esplendor en los OVA's. Tenemos, además, la suerte de poder disfrutar de esa calidad desde el primer volumen del manga, que ya se está publicando en Francia de la mano de *Tonkam*, a ver cuándo nos toca a nosotros.
Todo ello, más un buen doblaje - participan varios dobladores de ***Sailor Moon, Escaflowne, KOR, AMS, X***, etc-, una excelente música de fondo (***Expediente X*** la ha utilizado), las vocales, que acompañan muy bien al desarrollo de la historia, el toque magistral y final con la... (no lo voy a decir) de varios de nuestros queridos amigos, hace que afloren más lágrimas que con ***Titanic***.

Argumento

Umm, se me olvida algo... ¡ah! sí, ¿de qué va? En realidad no es muy original, una estudiante cualquiera abre un libro y es transportada a otro mundo. Pero esta vez no es ***La Historia Interminable*** ni ***Jumanji***, sino ***El Universo de los Cuatro Dioses*** que comienza así:



"Ésta es la historia de una chica que reunió las siete estrellas de Suzaku y adquirió el poder de hacer sus deseos realidad... Este libro es un conjuro en sí. La que acabe de leerlo tendrá los mismos poderes de la heroína y sus deseos se harán realidad. Tan pronto como se pase la página, la historia se volverá real y comenzará."

El mundo que nos encontramos es parecido en estética y gobierno a la antigua China. Está regido y protegido por los **Cuatro Dioses**: **Suzaku** (Fénix Rojo), **Seiryu** (Dragón Azul), **Genbu** (Tortuga Verde) y **Byakko** (Tigre Blanco) que, a su vez, tienen una sacerdotisa para su invocación y así pedir los deseos que nombra el libro.

Pero es demasiado bonito para ser cierto, tiene trampa. Esta tierra está dominada por la octogenaria (o más) **Taikkun** - Emperatriz del Cielo- que vive en la Montaña Central Taikyoku.
A lo largo de la serie, **Miaka Yuuki** querrá ser la sacerdotisa de Suzaku para encontrar a sus siete estrellas-protectores (**Tamahome, Hotohori, Nuriko, Chichiri, Tasuki, Mitsukake** y **Chiriko**), invocar al Dios y pedir su deseo: que todo vuelva a ser como antes ya que su amiga de la infancia, **Yui Hongô**, se convertirá en la sacerdotisa de Seiryu, del bando contrario, porque está consumida por los celos al descubrir el amor entre **Miaka** y **Tamahome. Yui** también buscará a sus siete estrellas (**Nakago, Amiboshi, Suboshi, Miboshi, Soi, Ashitare** y **Tomo**) para realizar sus propios deseos: separar a los amantes (Miaka y Tamahome).

YUU WATASE: La autora

Yuu Watase nació el 5 de Marzo de 1970 en Osaka. Su grupo sanguíneo es B y sus *hobbies* son la música (prefiere las bandas sonoras a los vocales y no le gusta el *heavy metal*), los libros, las películas de fantasía y las comedias. Debutó con la obra ***Pajama de Ojama*** (publicado en el número 3 de *Shojo Comics* en 1989).



Antes de realizar su obra maestra publicó bastantes historias cortas, a cuál más curiosa. En el *Watase Yuu Masterpiece Collection* encontramos ***Gomen Asobase!, Magical Nan, Otenami Haiken!, Suna no Tiara*** y ***Mint de Kiss Me***; en el *Yuutopia Collection*: el ***Oishii Studio*** y ***Musubiya Nanako*** y dentro de la Flowers Comic: su serie más larga: ***Fushigi Yuugi***, los seis volúmenes de ***Shishunki Miman Okotowari***, dos de ***Epotoransu! Mai*** y ya van seis de su última serie: ***Ayashi no Ceres***.
Aparte de todo esto, podemos disfrutar de dos libros de ilustraciones de nuestra serie favorita: ***Watase Yuu Illustration Collection Fushigi Yuugi*** y la segunda parte ***W.Y.I.C. Part 2, F.Y. Animation World*** (con más dibujos del anime).

PERSONAJES I

BANDO DE Suzaku

Hay infinidad de personajes (28 estrellas, 4 sacerdotisas y sus respectivos familiares) aunque cada uno de ellos tiene una personalidad muy marcada y diferenciada del resto, pero aquí tenéis a los más importantes:

MIAKA YUUKI



Si alguien pensaba que no existía una persona más llorona, comilona e infantilona que **Usagi Tsukino**, os presento a **Miaka.** Increíble pero cierto. Tiene 15 años, es simpática, alegre, espontánea e impulsiva. Le encanta leer mangas, comer, comer y comer. Vive con su madre divorciada y con su hermano mayor, **Keisuke.** En el libro que un día abrió, se convierte en **Suzaku no Miko** (la sacerdotisa del Fénix Rojo) para que el Dios le conceda tres deseos. Entre ellos, que todo vuelva a la normalidad, pero tiene un dilema: se enamora de **Tamahome**, es correspondida pero, él pertenece al mundo del libro. Tiene la voz de **Chibiusa** de ***Sailor Moon*** y **Minnie May** de ***Gun Smith Cats.***

TAMAHOME



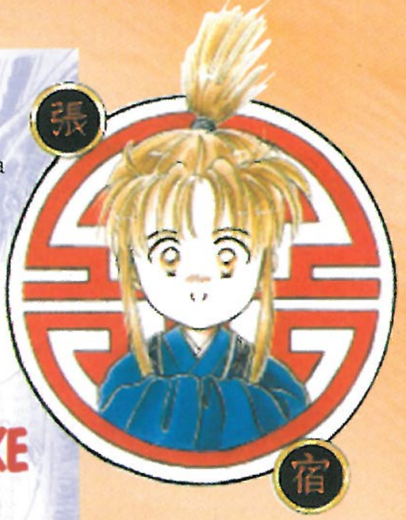
¿Qué puedo decir de mi personaje favorito? Guapo, alto, luchador, pero sensible y siempre dispuesto a proteger a su amada... ¡ay! (suspiro), ¿qué tendrá ella que no tenga yo? Y aunque parece muy preocupado por el dinero, es por una buena causa, tiene que sacar adelante a su familia desde que su madre murió cuando apenas contaba con 12 años. Tiene un padre enfermo y cuatro hermanos pequeños. Está enamorado de **Miaka** y es correspondido. Es una de las estrellas de **Suzaku** y su símbolo significa "demonio" en japonés. Tiene la voz de **Ail** o **Fiore** de ***Sailor Moon***, **Zelgadiss** de ***Slayers*** y **Michael Grant** de ***Marmalade boy.***

HOTOHORI



Es emperador de Kounankoku desde muy joven y extremadamente narcisista por lo bello que es. Suelen confundirlo por una mujer. Es muy hábil con la espada y le encanta ir a la moda. Está enamorado de la chica de la leyenda, **Miaka,** aunque no es correspondido. Es uno de sus protectores y su símbolo significa "estrella". Tiene la voz de **Ryuuchi** de ***DNA2.***

CHIRIKO



Aun siendo una niña tiene una inteligencia sin igual. Le encanta leer, escribir e investigar. La escena que más me impactó fue la suya, hacia el capítulo cuarenta y pico, ¿que qué le pasa? Cuando veáis la serie, lo sabréis.

CHICHIRI



El monje que desaparece ante tus ojos. Sabe hacer encantamientos con su bastón (parecido al de **Sailor Plutón**), puede transformarse en otra persona y "esconderse" bajo su sombrero. A primera vista, parece que **Tamahome** y **Hotohori** sean los líderes del grupo, pero en realidad, el que cuida y aconseja a todos, es el misterioso **Chichiri**. Detrás de su máscara esconde una triste sonrisa y una gran cicatriz en el ojo derecho. Tiene la voz de **Kamui Shirou** de ***X,*** de **Van Fanel** en ***Escaflowne*** y **Touji** de ***Evangelion.***

MITSUTAKE



Es el más reservado del grupo. Desde que murió su prometida, **Shouka,** su vida está dedicada a la entrega y la cura de los demás. Puede hablar con los animales –siempre va acompañado de un gatito blanco, **Tama**- y tiene el don de sanar y curar enfermedades.

TASUKI



Como perfecto ladrón es astuto, escurridizo y peleón. Al haber convivido con sus cinco hermanas mayores, odia a las mujeres, aunque tampoco puede evitar caer bajo el encanto de **Miaka** (grrr). Le encantan las peleas, es muy hábil con las artes marciales y, con su abanico y *"Lekka Shien"* puede crear ilusiones (p.ej. lobos, *Tamahomes*, etc) y quemar todo lo que se lo pone por delante. Me encanta su acento.

NURIKO



El que tiene *"cuerpo de hombre, pero corazón de mujer"*. Chicos, no os engañéis, es un tío hecho y derecho. Desde que murió su hermana pequeña, actúa y se viste como ella aunque tiene una fuerza tremenda. También está enamorado de **Miaka** (i¿pero que les da?!!) aunque también de **Hotohori**, bueno, quizá es bisexual, ¿algún problema? Le dobla la misma de **Mei** en ***Tonaru no Totoro.***

Continúa en la página 44



AKIHABARA

Dentro de las últimas animaciones de este año se encuentra ***Akihabara Dennôgumi*** o ***Cyber Team in Akihabara*** (**Akihabara** es un barrio comercial de **Tokyo** donde se venden electrodomésticos a buen precio). Esta serie sigue la estética de *animes* también recientes como ***Saber Marionette,*** de ojos exageradamente grandes, colores chillones y protagonistas que aderezan la historia con vivacidad y sentido del humor.

Desde el pasado abril de este año, en que hizo su estreno en televisión, se emite cada sábado por la cadena TBS a las 17h. Ya lleva más de veinte capítulos y va haciéndose un hueco cada vez más grande entre el público japonés.

LA HISTORIA

Está enfocada desde un punto de vista de ciencia ficción con mucha acción. En un futuro cercano, en el barrio de **Akihabara**, vive y estudia **Hibari Hanakoganei**, una chica vivaracha, alumna de ciclo medio, que se pasa todo el dia entre sueños y que está enamorada del amor (más que desear tener un batallón de amigos lo que desea es enamorarse). Una noche, ve aparecer a un príncipe en uno de sus sueños y cuando le da alcance en una colina, en ella encontrará a una excepcional criatura con alas de ángel, un **Pata-Pi**, obsequio del príncipe de la colina que le dice que debe cuidar bien. Esta pequeña criatura (léase una criatura eléctrica con forma de bombilla y alas en su espalda), resulta llamarse **Densuke** y posee el poder de desprender una gran energía con la que **Hibari** puede transformarse en una Diva o Diosa mecánica. Al transformarse, el **Pata-Pi** envuelve con un gran resplandor a la chica y ésta pasa a adquirir mucha más altura y proporciones mucho más desarrolladas. El **Pata-Pi** la protege transformado en un traje mecánico. En este nuevo estado, la protagonista puede realizar grandes prodigios con una energía de neutrones. Pero no será la única con la capacidad de transformarse. Junto a ella aparecerán dos chicas más: **Tsugumi**, que siempre anda pegada a una cámara o a un set de Karaoke y **Susume** que siempre piensa en sí misma. Ambas pertenecen al mismo instituto que **Hibari** y son poseedoras cada una de un **Pata-Pi** llamados **Tetsurô** y **Francesca** respectivamente. Al igual que **Hibari** se transforma en la **Diva Afrodita**, sus nuevas compañeras se transformarán en **Atena** y **Hestia**.

Junto a estas dos chicas forma el **Akihabara Dennôgumi** que tendrá como enemigo al **Príncipe Negro**, que bajo las órdenes del director del instituto de **Akihabara**, delegará en la bella **Blât Falcon** el periódico y engorroso envío de unas extrañas criaturas que parecen no tener vida, los **Homunkurus**, los **Kerubelos** y los **Skeleton**, que harán la vida imposible al trío protagonista. Llegan a enfrentarse directamente con el Príncipe Negro, que encuentran (cómo no) en la oscuridad.

PERSONAJES

Hibari Hanakoganei: tiene 12 años. Nació el 3 de abril.Asiste a la escuela media de Akihabara en el primer curso del ciclo medio. Su padre, **Shirô Toki**, trabaja en una empresa de robótica y su madre, **Hanako,** es ingeniera de programación de sistemas (C.V; Hiromi Tsuru). Está enamorada del príncipe que está en sus sueños. Tan sólo habla de él con **Densuke**, (C.V Gumi Shinya) un bicho que sólo dice "pî", pero que sabe hacerse entender y con el que está en todo momento.

BUENOS









DENNÔGUMI



No se separa de él ni en la escuela y le profesa un gran afecto. Convertida en **Diva Afrodita** pasa a tener 2m 22cm de altura y 222 kg. de curvas y potencia. Su ataque más potente es una poderosa patada. C.V. Shizuka Shima

Tsugumi Higashijûjô: estudia en la clase que está al lado de la de **Hibari**. Su madre es atleta de lucha libre y su padre, **Kamonosuke,** es un maestro de karate para el cual, más que el **Dennôgumi**, su ídolo es su hija. Más que seguir los pasos de sus padres, su más alta aspiración es convertirse en un ídolo. En su dôjo practica las artes marciales con su padre y más habitualmente con su compañero **Pata-Pi Tetsurô** (C.V. Motoko Kumai), que lleva unos reactores a su espalda. Transformada en **Diva Atena** pasa a tener 2m23cm de altura y 243 kg de peso. Supera en velocidad a **Afrodita** pero su poder es de un nivel muy parecido. Predomina su fuerza física.

Susume Sakurajôsui: compañera de clase de **Hibari,** habla como si tuviera más edad y de la forma más repelente y sofisticada que os podáis imaginar. No piensa en nada más que en sí misma y su **Pata-Pi** se llama **Francesca** (un bicho francamente divertido, algo despistado, con gafas, una especie de disco por sombrero y tiene la manía de referirse sólo al dinero). Como **Diva Hestia** pasa a tener 2m25cm de altura y 231kg de peso. Su habilidad para los mechas es realmente admirable, además de tener una gran fuerza y una buena visión estratégica.

El **Shiroi Ôji** o Príncipe Blanco es aquél que cae de las estrellas y aparece en los sueños de **Hibari**. A menudo con una cara triste sólo muestra su sonrisa a **Hibari**. (C.V. Happei Yamaguchi-Ranma kun) Con su mismo rostro existe otro príncipe, el **Kuroi Ôji** o Príncipe Negro, aquél que corta el paso al **Akihabara Denôgumi**. Bajo sus órdenes tiene a las bellas y sexys **Blât Falcon** y **Deskuro**.

Blât Falcon: su nombre es **Jun** y en su vida cotidiana trabaja en la misma empresa que **Shirô Toki** como OL (*office lady*). Llama al príncipe **Shooting Star** (**Kuroi Ryûsei**-estrella fugaz negra) y junto a **Albatar** desea derribar al **Dennôgumi**. (C. V. Chieko Honda).

Deskurô: sin transformar se trata de la joven **Ayama**, una universitaria (aunque no tenga precisamente el aspecto). Aparece desde el cuarto capítulo y aunque resulte extraño, este solitario personaje se pasará al bando del **Dennôgumi**.

Ryûgazaki: es el **Director** de la escuela de **Akihabara**. Utiliza al Príncipe Negro para enfrentarse a las tres chicas. Se desconoce cuál es su aspecto real y siempre va con él su secretaria.(C.V. Hirotaka Suzuoki)

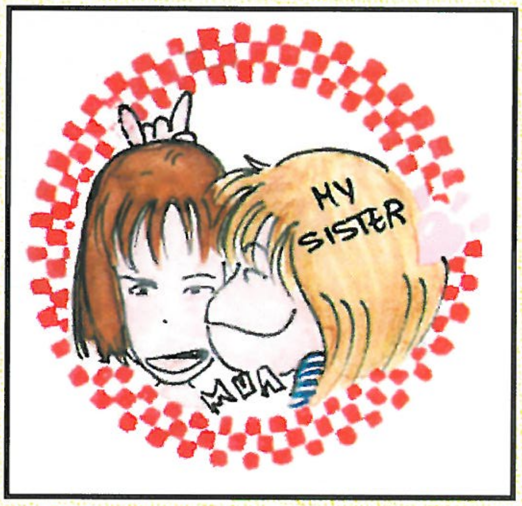
STAFF

Bajo la dirección de **Yoshitaka Fujimoto** (también ha trabajado en ***VS Kishi Lamune & 40 FRESH*** y ***Bannô Bunka Neko Musume***) ayudado por **Tsukasa Kotobuki** en el cargo, se realizó este proyecto de **KA.NON**, con un diseño de personajes a cargo de **Seiji Kishimoto,** pese que la idea conceptual de éstos y el peculiar vestuario con sus llamativos colores y formas es mérito de **Kotobuki.**
Es más, también en manos de **Kotobuki** está su adaptación al manga, que se publica actualmente en la revista *Nakayoshi.*
Además del manga, esta serie producida por **KA.NON** y **Kôdansha-TBS** ya tiene en su haber dos dramas radiofónicos (emitidos en el espacio **Makkun no E.B Club** a las 2h) aún no editados. El *single* con el op. **Birth** y el ed. **Taiyô no Hana** (La flor del sol) de la serie está disponible al precio de 1.020 yenes. Título: ***Akihabara Dennôgumi - Ciber Team in Akihabara***- Ref. KICA-162.

■ **Bárbara Pesquer**

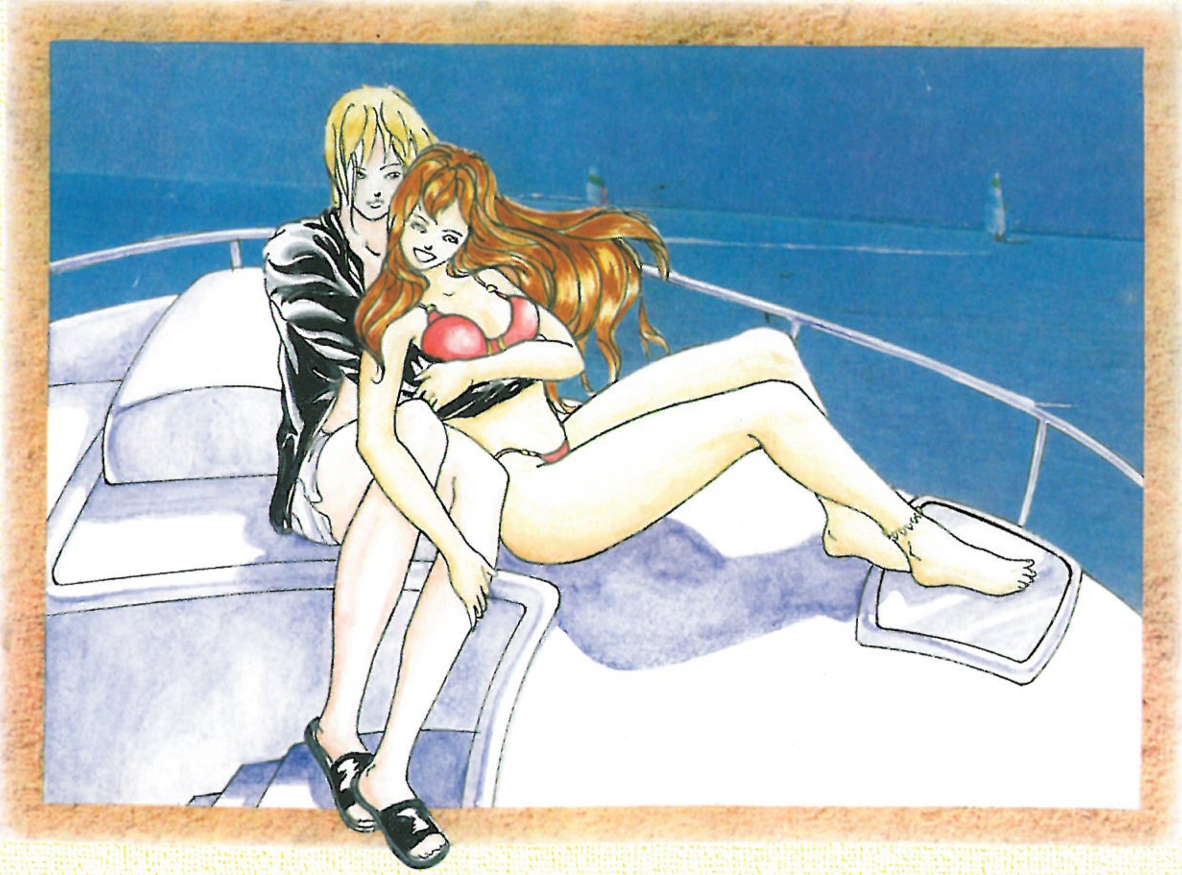
MALOS





Miko TO Mako

LAS AUTORAS: Dos sisters



De nuestros datos personales poca cosa. **Miko to Mako,** alias Mª Teresa y Adriana Abad (creo que lo he dicho al revés), son dos hermanas que viven en Burgos, una mayor que otra y las dos con gafas. Como influencias destacables, toda la obra de **Mitsuru Adachi** (lo poco que nos han permitido conocer) y las maravillosas **CLAMP** (otro tanto de lo mismo). De base autodidactas. Comenzamos dibujando a la **Patrulla X** (¡Que bueno estás Lobezno!) pero terminamos incorporándonos definitivamente a las filas japonesas. Si algo tenemos de extraordinario (o eso nos han dicho) es nuestra técnica, pero no esperéis que os la desvelemos sin haberla patentado primero. Sólo decir que actuamos como un tres en uno (sí, es que con los pies damos las tramas). No existe división de trabajo entre nosotras. Todos y cada uno de los dibujos han sido realizados por las dos, lo mismo puede decirse del guión y de las tramas. Sólo en el entintado guardamos nuestras diferencias. Mientras **Mako** pelea con la plumilla, yo me lo paso bomba con el rotring ¡ñig-ñag!.

LA OBRA: *Mi Querido Yabushita (M.Q.Y)*

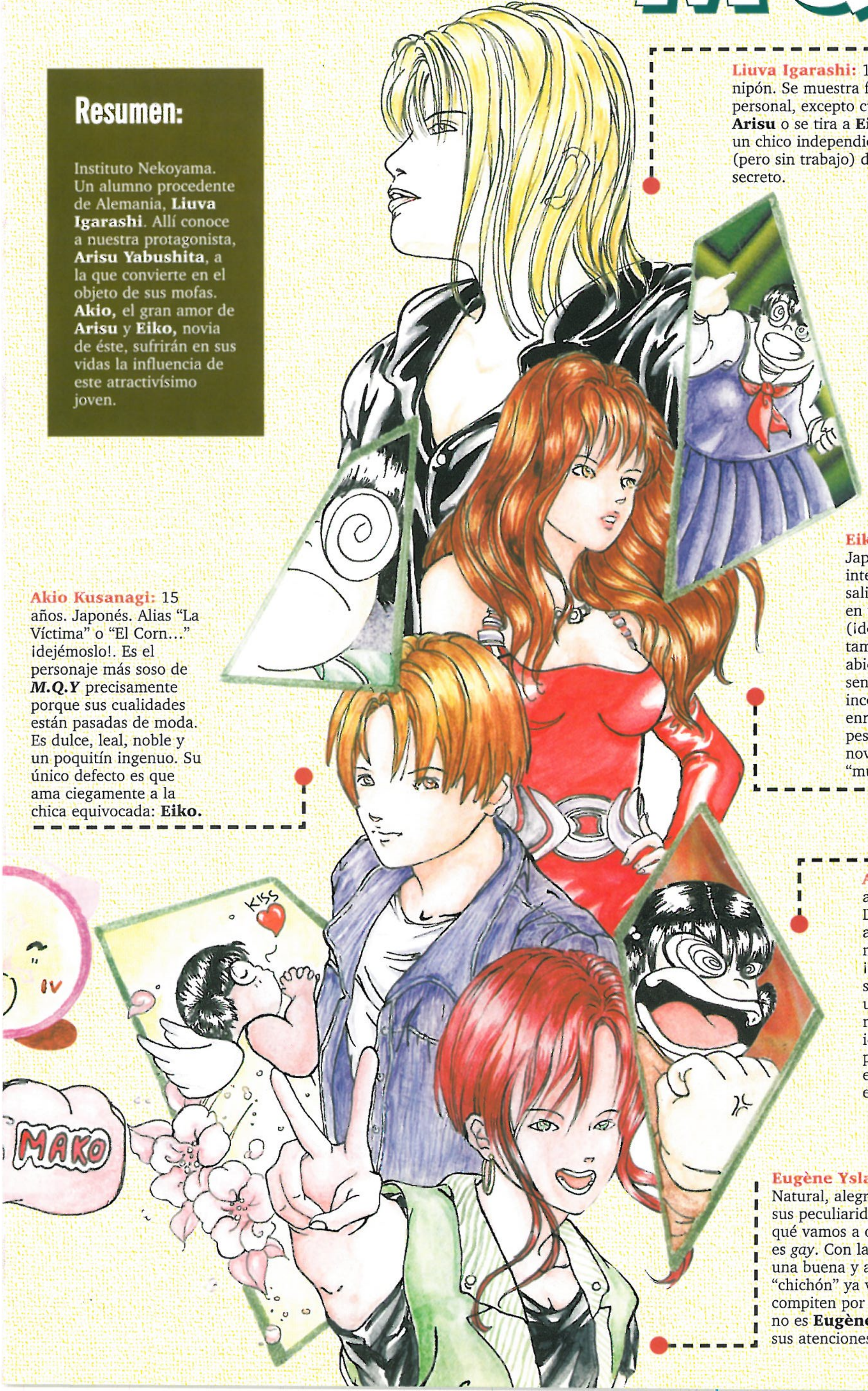
¡Brevedad! Que hay que dejar sitio para los dibujos. La idea de ***M.Q.Y.*** surgió de una gran obra. ***Hello*** de **Makoto Kombayashi**. Un primer vistazo a **Haruo Hatori**, su protagonista, abrió las puertas de nuestra imaginación a lo que sería después un nuevo y original (¿queda de eso?) manga donde el personaje principal no tiene por qué poseer la exuberante belleza de **Madoka** o **Moemi**. No, los chicos/as menos favorecidos físicamente también tienen derecho a ser los protagonistas indiscutibles de una historia. Personalmente estamos hartas de los cuerpos 10. Yo como lo que me da la gana y punto. Volviendo a **Haruo Hatori**, el chasco se produjo cuando comprobamos que no era el patito feo de ***Hello,*** sino su hermoso cisne. ¡Perdón, Haruo! El comienzo de ***M.Q.Y*** lo podéis encontrar en un número especial de este mismo título que my sister y yo sacamos allá por diciembre del 1.997 y que aparece anunciado **en Dokan nº 4.** Su continuación, ¡no os la perdáis!, sigue en **Go!**, un dojinshi en el que colaboramos junto con **Len-Ren-Ai, Karen** y **Ryoko.** El primer número saldrá en este **Salón del Manga**. Bueno, mis otakus, aclarado esto pasamos a resumir el argumento de lo publicado hasta ahora junto a una presentación de los personajes.



MQY

Resumen:

Instituto Nekoyama. Un alumno procedente de Alemania, **Liuva Igarashi**. Allí conoce a nuestra protagonista, **Arisu Yabushita**, a la que convierte en el objeto de sus mofas. **Akio,** el gran amor de **Arisu** y **Eiko**, novia de éste, sufrirán en sus vidas la influencia de este atractivísimo joven.



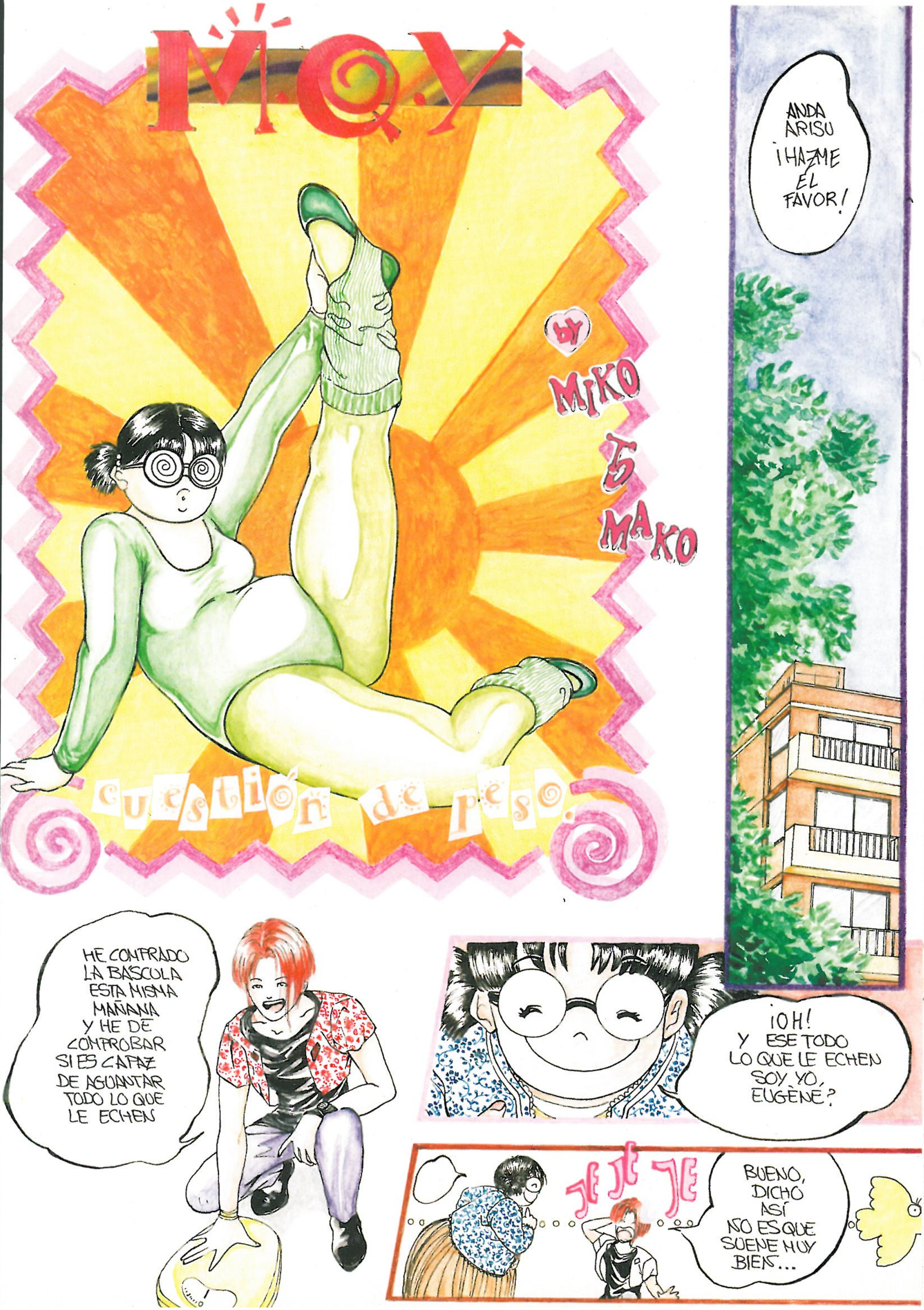
Liuva Igarashi: 17 años. Germano-nipón. Se muestra frío y distante con el personal, excepto cuando se burla de **Arisu** o se tira a **Eiko**. Aparte de eso, es un chico independiente y con dinero (pero sin trabajo) del que pende un gran secreto.

Eiko Iino: 16 años. Japonesa. Guapa e inteligente. Consigue salir siempre triunfante en todas sus conquistas (¡de esa manera yo también podría!). Muy abierta en sus relaciones sentimentales; no ve inconveniente en enrollarse con **Liuva** a pesar de ser **Akio** el novio oficial (¡pero que "mu" sabia ella!).

Akio Kusanagi: 15 años. Japonés. Alias "La Víctima" o "El Corn..." ¡dejémoslo!. Es el personaje más soso de ***M.Q.Y*** precisamente porque sus cualidades están pasadas de moda. Es dulce, leal, noble y un poquitín ingenuo. Su único defecto es que ama ciegamente a la chica equivocada: **Eiko.**

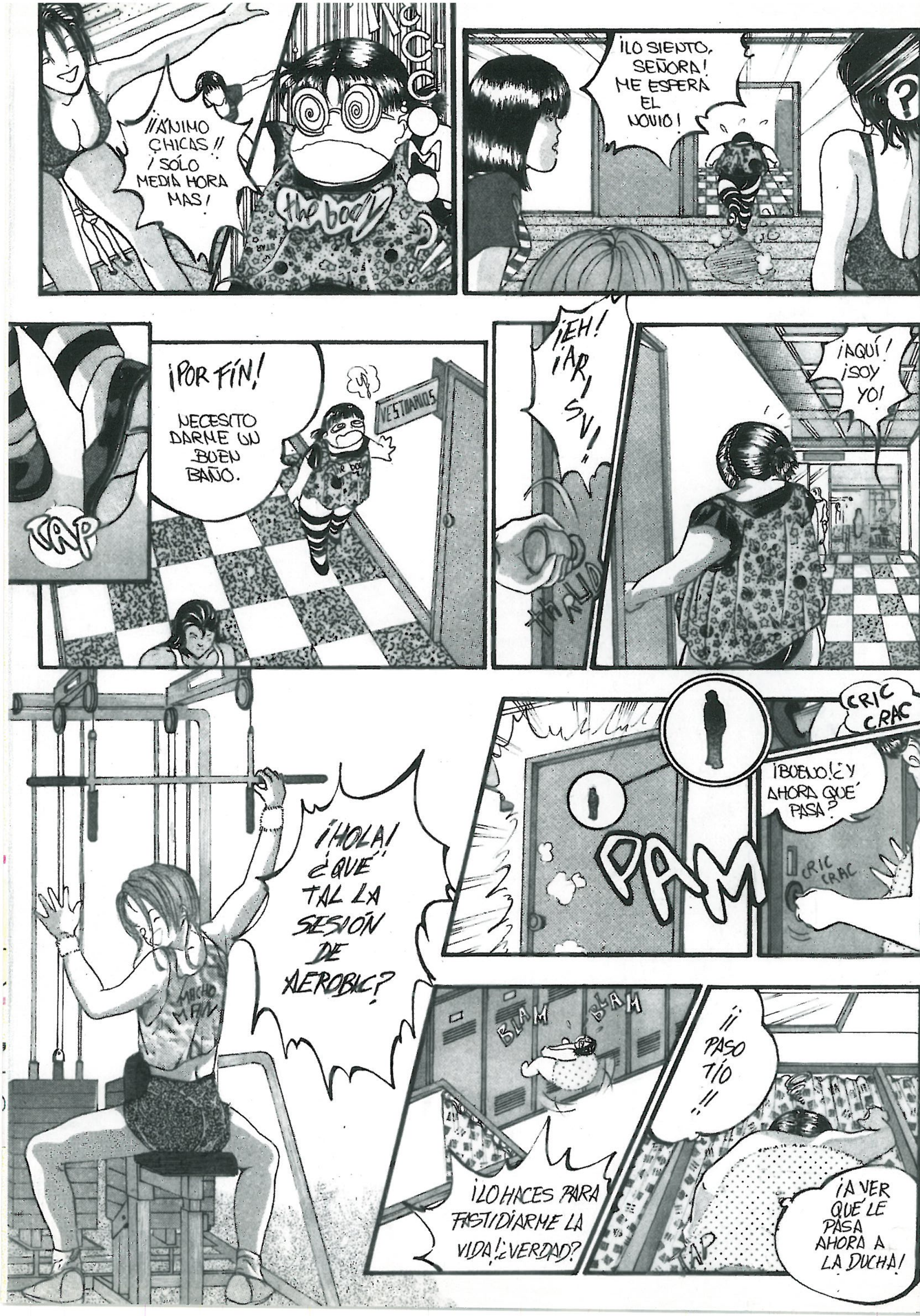
Arisu Yabushita: 15 años. Hispano-nipona. De carácter fuerte y algo brusca (bruta, es muy bruta y déspota. ¡Jo que sí!). Está siempre de muy mala uva. Aunque para muchos no suponga el ideal femenino, ella pasa de todo y no cesa en su empeño de enamorar a **Akio.**

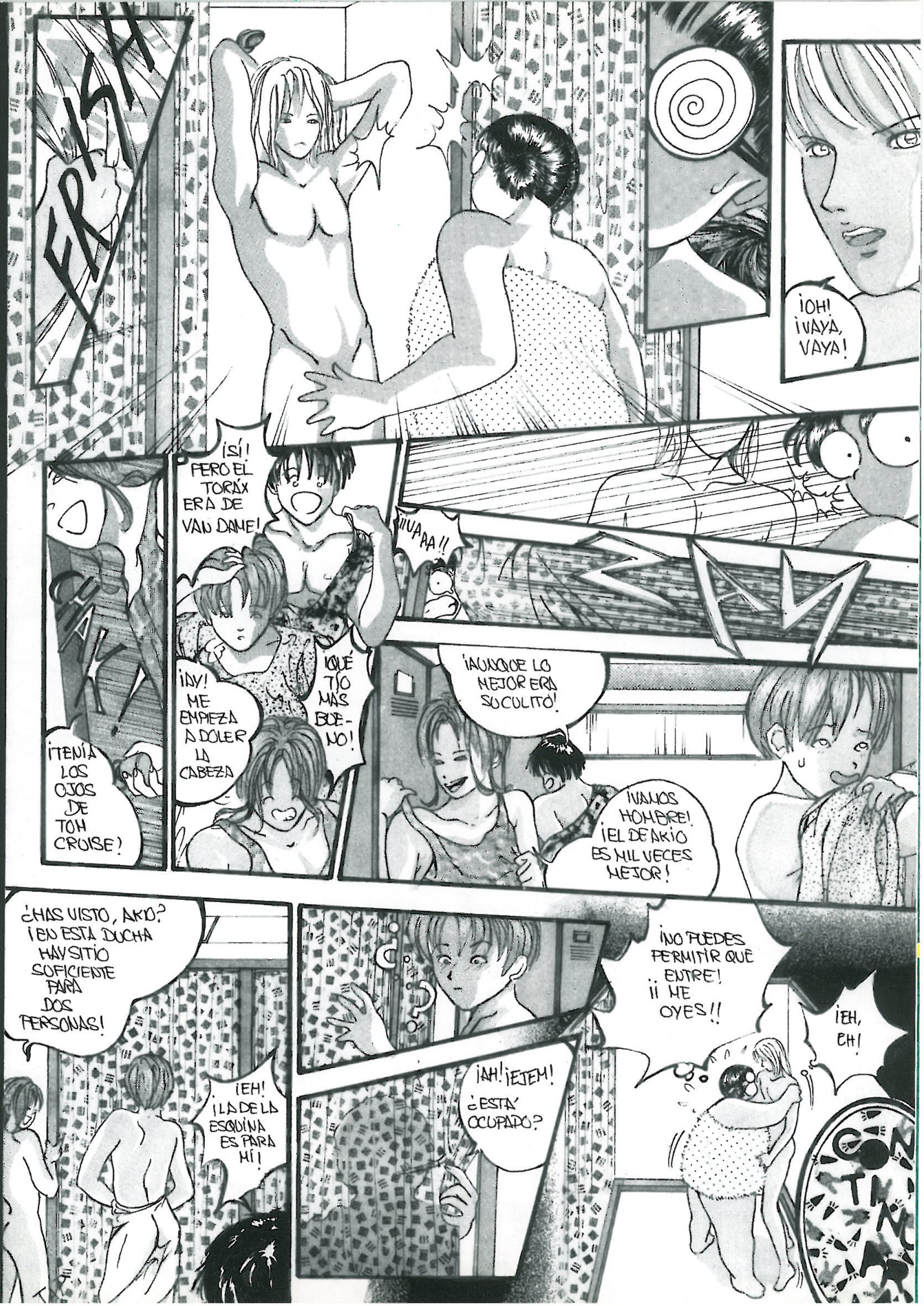
Eugène Yslaire: 15 años. Francés. Natural, alegre y pendenciero. Tiene sus peculiaridades. Una de ellas, por qué vamos a ocultarlo (él no lo hace) es *gay*. Con la protagonista mantiene una buena y achichonada (sí,sí, de "chichón" ya veréis) amistad. Ambos compiten por el amor de **Akio**. Pero no es **Eugène** un chico que dedique sus atenciones a un solo hombre...


M.Q.Y
by
MIKO & MAKO
cuestión de peso.
ANDA ARISU ¡HAZME EL FAVOR!
HE COMPRADO LA BÁSCULA ESTA MISMA MAÑANA Y HE DE COMPROBAR SI ES CAPAZ DE AGUANTAR TODO LO QUE LE ECHEN
¡OH! Y ESE TODO LO QUE LE ECHEN SOY YO, EUGÈNE?
JE JE JE
BUENO, DICHO ASÍ NO ES QUE SUENE MUY BIEN...


¡¡DICHO ASÍ SUENA FATAL GUSANO DE MIERDA!!
THUDS
... PERO NO IMPORTA. ME SUBIRÉ A ESTE TRASTO AUNQUE SÓLO SEA POR LOS CALZONCILLOS DE AKIO.
GLLL
¿¡EH?! ¿QUÉ HAS DICHO DE UNOS CALZONCILLOS?
SNIF!
BAJA BAJA
TAP TAP
¿¡Y, QUÉ TIENEN QUE VER ELLOS CON MI BÁSCULA?!
¡QUE SE ME EXPLIQUE!
¿NO LO SABES? LA SEMANA PASADA EN LOS VESTUARIOS ALGUIEN, UN DEPRAVADO, LE ROBÓ LOS CALZONCILLOS A AKIO.
¡¡QUÉ HORROR!! ¡MI POBRE AKIO! ¡EL MUNDO ESTÁ LLENO DE DEGENERADOS!
PERO SIGO SIN VER SU RELACIÓN CON MI BÁSCULA
FISS
¡¡NO TE HAGAS EL TONTO CONMIGO, EUGENE QUIERO ESOS CALZONCILLOS!! ¿ESTAMOS?
¡ME HA PILLAO!
¡PERO VAMOS A VER! Y TU ¿PARA QUÉ LOS QUIERES?!
¡¡ESTÁS DEMASIADO JAMONA PARA QUE TE QUEPAN!!
ÑAN!
EN CAMBIO A MÍ ME SIENTAN DE MARAVILLA Y...
... ¡HAY QUE VER QUÉ CARA...!


BUENO, ¿QUÉ ?SE HA ROTO?
¡NO! LO QUE NO DEJA DE SER EXTRAORDINARIO PORQUE UN RATO GORDA SÍ QUE ESTÁS!
¿¡CÓMO DICES?!
¡SO BESTIA! ¡ME HAS ROTO HASTA LOS DIENTES!
¡LO DICE LA MÁQUINA, MONINA!
¡MIRA!
170
NO TE PRIVAS DE NADA, ¿EH?
¡ARISU!
BOOM
GIMNASIO
ARF
ARF
the body
AEROBIC
SAUNA
JUDO
¡LA MEJOR RECETA ES UN BUEN GIMNASIO! ¡MATRICÚLATE EN TORU! ¡¡YO TAMBIÉN VOY ALLÍ!!
¡ESTÁS MUY GORDA!
¡FLEXIONAR EL CUERPO Y UN, DOS, TRES!
¡¡HUBIERA BASTADO CON HACER RÉGIMEN!! ¿¡QUIÉN ME MANDABA HACER ESTO?!
¡¡LA CULPA ES DEL IDIOTA ESE!!
ARF


¡¡ÁNIMO CHICAS!! ¡SÓLO MEDIA HORA MAS!
¡LO SIENTO, SEÑORA! ME ESPERA EL NOVIO!
TAP
¡POR FIN!
NECESITO DARME UN BUEN BAÑO.
VESTUARIOS
¡EH! ¡ARISU!
¡AQUÍ! ¡SOY YO!
CRIC CRAC
¡BUENO! ¿Y AHORA QUÉ PASA?
PAM
CRIC CRAC
¡HOLA! ¿QUÉ TAL LA SESIÓN DE AEROBIC?
BLAM BLAM
¡¡PASO TÍO!!
¡LO HACES PARA FASTIDIARME LA VIDA! ¿VERDAD?
¡A VER QUE LE PASA AHORA A LA DUCHA!


FRISH
¡OH! ¡VAYA, VAYA!
¡SÍ! PERO EL TORÁX ERA DE VAN DAME!
¡¡UAAA!!
CHAK!
¡TENÍA LOS OJOS DE TOM CRUISE!
¡AY! ME EMPIEZA A DOLER LA CABEZA
¡QUÉ TÍO MÁS BUENO!
¡AUNQUE LO MEJOR ERA SU CULITO!
¡VAMOS HOMBRE! ¡EL DE AKIO ES MIL VECES MEJOR!
¿HAS VISTO, AKIO? ¡EN ESTA DUCHA HAY SITIO SUFICIENTE PARA DOS PERSONAS!
¡EH! ¡LA DE LA ESQUINA ES PARA MÍ!
¿ ?
¡AH! ¡EJEM! ¿ESTÁ OCUPADO?
¡NO PUEDES PERMITIR QUE ENTRE! ¡¡ME OYES!!
¡EH, EH!

Manga über alles! o la movida manga en Alemania



Al igual que en otras zonas de Europa, también en Alemania los fans del comic y la animación japonesa han sabido crear en dicho país una "movida" que poco tiene que envidiar a la de sus países vecinos. Sin embargo, el camino que ha llevado a la situación de que gozan actualmentes los otakus germanos no ha sido un camino fácil, ya que contrariamente a España, Francia o Italia, la animación japonesa no ha tenido tanta presencia en las televisiones alemanas como en los mencionados países.

En la TV

Y eso pese a que Alemania fue pionera en las coproducciones con estudios de animación japoneses, con series como ***Vickie el Vikingo*** o ***La abeja Maya***, allá por los 70. Si bien éstas u otras series de temas igualmente "blandos", como ***Heidi, Nils Holgersson*** o ***Ana de las Tejas Verdes*** (de hecho, recordaremos cómo algunas de éstas se emitieron en nuestras televisiones con títulos y canciones en alemán, al proceder de distribuidoras germanas) han conocido un buen éxito en las cadenas de habla alemana, no ha sucedido lo mismo con las series de corte más "violento", apenas difundidas allí debido al estricto control que impera en el país respecto a los contenidos en los programas supuestamente infantiles. Una excepción fue ***Captain Future***, serie de ciencia-ficción de la Toei, que gozó de bastante popularidad en Alemania a principios de los 80.

En la actualidad, el gran éxito del anime en la pequeña pantalla alemana es *Sailor Moon*, que se emite allí diariamente por la cadena RTL2.

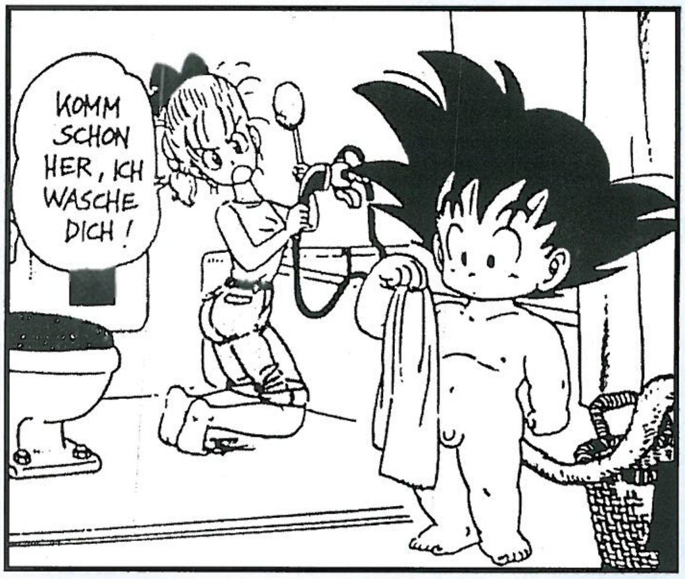
En papel

Las aventuras de **Bunny Tsukino** y compañía han llegado a originar en el país un culto más que apreciable, habiendo generado incluso numerosos clubs de fans en todo el país. Actualmente se está publicando, con un buen nivel de ventas, el *anime-comic* de ***Sailor Moon*** (que en España publicó Planeta-DeAgostini, sin mucho éxito) que aparece en formato comic-book a cargo de **Ehapa**, una de las principales editoriales del mercado historietístico en Alemania, la cual tiene previsto lanzar el manga original de **Naoko Takeuchi** este otoño.

Otros manga editados por **Ehapa**, en formato de álbum, incluyen las principales obras de **Masamune Shirow** (***Appleseed, Dominion, Orion, Ghost in the Shell***), así como ***Ranma 1/2, Gunsmith Cats, Mai,*** etc. Otro de los "grandes" del mercado editorial del cómic en Alemania, **Carlsen Comics**, ofrece también colecciones de álbumes dedicadas a ***Akira, Mother Sarah, 3 x 3 Eyes*** y ***Alita***, y desde octubre de 1.997 presenta ***Dragon Ball*** en formato *tankoubon*, a razón de un volumen mensual y con el

Portada del Anime-cómic de Sailor Moon





Dragon Ball en versión alemana

esté –lo cual resulta inevitable- escrita en alemán (claro está que para aquellos de nuestros lectores que hayan conseguido aprender algo de japonés, dominar el alemán supondría, sin lugar a dudas, muy poco esfuerzo).

Salones

El equipo de ***Animania*** es responable de **Animotion´98**, un Festival de *anime* celebrado en Erlangen los pasados 11 al 13 de junio, paralelamente al Salón del Cómic de dicha ciudad (el más importante de su especie en Alemania), y durante el cual pudieron verse títulos como la todavía inédita en nuestro país ***Princess Mononoke***, ***Perfect Blue, Black Jack, Tenchi Muyo in Love,*** y otras.

Otro Festival importante de *anime*, que tiene lugar en Berlín, es **Animania** (nada que ver con la recién citada revista), cuya segunda edición se celebró los pasados 21 al 27 de mayo. El festival fue organizado por la delegación alemana de **Manga Video** y la **ACOG** (Anime Connection of Germany), compañía dedicada a la importación de *anime goods*; entre otros títulos, **Animania II** ofreció ***Patlabor I*** y ***II, Urotsukidoji IV, Angel Cop, Cutey Honey*** y clásicos como ***Golgo 13*** o ***Wings of Honneamise***.

orden de lectura a la japonesa.
Como podéis apreciar, una oferta de manga no demasiado extensa para un mercado tan amplio como el alemán, que además incluye a Austria y a Suiza.

En vídeo

Más extenso es el mercado del vídeo, del cual se ocupan sellos como **Anime Pioneer**, **Manga Video/Polygram** y **OVA Films**, que ofrecen la mayoría de los animes disponibles en el mercado español, ya sea en versiones dobladas al alemán, o bien en versiones originales con subtítulos.

Revistas

Por supuesto, lo que no ofrezca el mercado nacional en cuanto a manga y anime, siempre se puede encontrar en el mercado USA o el japonés, y en este aspecto, los otakus alemanes están bien servidos, ya que la mayoría de las ciudades alemanas poseen una o más tiendas especializadas en material de manga y anime de importación.

En el apartado de las publicaciones de información sobre manga y anime, el líder incontestable es ***Animania***. Nacida en 1.994, esta revista ha alcanzado los 25 números de vida y una periodicidad bimestral, además de tener una presentación lujosa -84 páginas a todo color- y un sumario completísimo que incluye secciones de notícias, crítica de mangas y animes, entrevistas (por ejemplo, su nº 23 incluye una de **Satoshi Kon** y el 24, otra de **Hayao Miyazaki**), correo y dibujos de los lectores, maquetismo, lecciones de lengua japonesa, etc. El resultando, en conjunto, es una publicación absolutamente recomendable, a pesar de que el lector español puede encontrar en la misma un par de "pegas": una, el precio (12,80 marcos, es decir, algo más de 1.000.- ptas., aunque no hay que olvidar el elevado nivel de vida en aquel país); y otra, el que



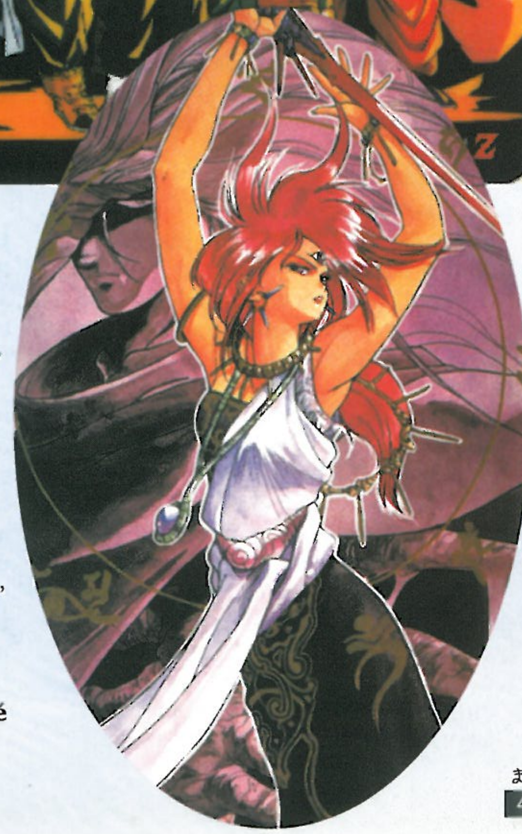
Portada de la revista Animania

En cuanto a las Convenciones , aunque por el momento no existe todavía en Alemania una convención a nivel nacional dedicada exclusivamente al manga y el anime, hay que destacar (a raíz del culto que *Sailor Moon* ha despertado en el país) que del 31 de julio al 2 de agosto ha tenido lugar en Munich, la primera **Sailor Moon Mega-Con.** Cuando aparezcan estas líneas, este evento ya habrá tenido lugar, pero podéis

Animania II





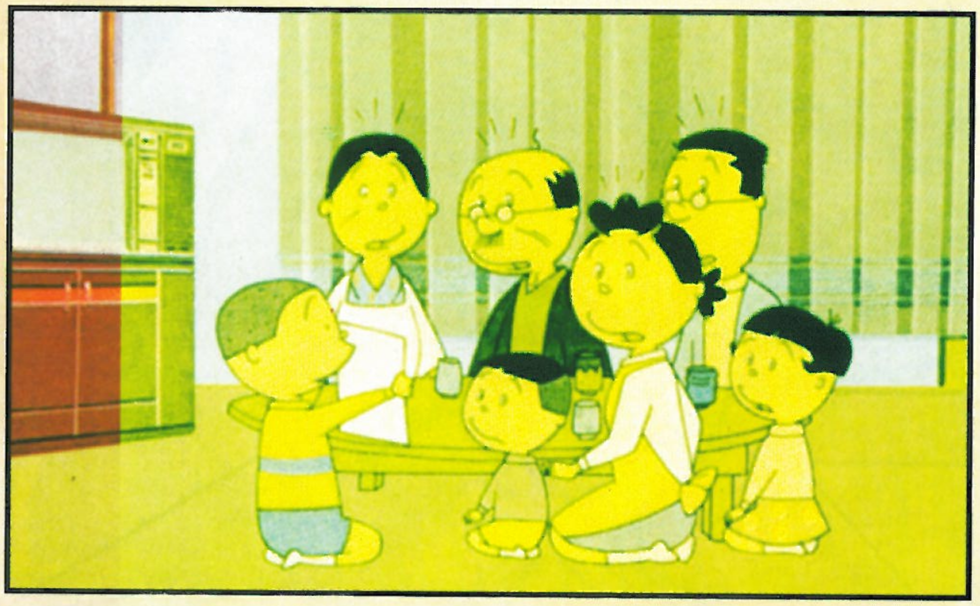


obtener más información en la siguiente dirección web:
http://www.sailormoon.mikro.net./megacon/megacon.html

Así termina, por ahora, nuestro chequeo al manga y el *anime* en Alemania. Si alguna vez vais a dicho país, ya tenéis pistas para entablar amistad con los otakus de allí. *Tschüss!* (no, no he estornudado, sino que esto significa "adiós" por aquellos pagos).

■ **Alfons Moliné**

SAZAE-SAN





Shin-Takarajima (de **Osamu Tezuka**) es considerado el primer "manga moderno", aunque ya se habían publicado anteriormente obras largas o con características similares a las de los mangas actuales. En este último grupo entraría *Sazae-San* (aunque esto es una opinión personal, no todos la comparten).

Desde 1.946 hasta 1.974 se publicaron más de 6.400 tiras (*Sazae-San* es un "Koma-manga", es decir, son tiras cómicas). También tiene una versión animada que empezó en el año 1.969 y que aún no ha finalizado... Aunque bien resulta ser una versión "light" del manga, usando apenas la mitad de las tiras. También llegó a la gran pantalla en forma de película de imagen real.

Argumento

Sazae-San es un manga costumbrista, trata de una típica família japonesa. Puesto que las famílias típicas cambian dependiendo de la época, ***Sazae-San*** también lo hace. Al empezar narraba la reconstrucción de la sociedad japonesa tras la Segunda Guerra Mundial... Asimismo también los personajes cambian, **Sazae** se casa y se convierte en ama de casa... Poco se puede decir de la historia, al fin y al cabo en cada tira encontramos un tema nuevo condensado en tan sólo 4 viñetas. Lo que es seguro es que este manga es una joya de valor incalculable para cualquiera que esté interesado en la cultura popular japonesa, la tradición, el día a día...

Además de **Sazae** los otros personajes de la família **Isono** son: **Naminei**, el padre de **Sazae**; **Fume**, su madre; **Katsuo** y **Wakame**, sus hermanos. El marido de **Sazae** se llama **Masuo Fugata**, y el hijo que tendrá con ella se llama **Tarao** (bonita forma de llamar a tu hijo ^_^). Por cierto, **Isono** significa "playa", y todos los nombres de los personajes tienen relación con el mar.

Si ***Sazae-San*** fuera por casualidad publicado en España, (algo harto difícil en vista del éxito de ***Shin-Chan***, que es parecido...) seguro que sería acusado de machista. Pero el manga representa a la sociedad japonesa, y dicha sociedad ha sido machista durante mucho tiempo, ahora son los jóvenes quienes parece que están cambiando esta situación...

La autora

Por último habría que hablar de la autora, **Machiko Hasegawa**. Nacida en 1.920 en la prefectura de Saga (Kyushu). Empezó a estudiar dibujo con **Suiho Kawachi** como mentor tras acabar la escuela secundaria. Algo que le disgustaba era ver cómo la sociedad parecía cada vez más ocupada y competitiva, pero ella misma sufría ataques de pánico y úlceras a causa del *stress*. Siempre fue una persona muy reservada, no se relacionaba con los profesionales del manga y le gustaba pasar noches tranquilas en casa con su hermana mayor. El 27 de mayo de 1.992 murió de un paro cardíaco. Pero, a petición suya, su hermana se encargó de que se mantuviera el secreto durante tres meses, para asegurarse de que descansaría en paz en el cementerio de sus antepasados antes de que el periódico le dedicara una esquela.

Otro manga excepcional que probablemente no llegaremos a ver publicado, no sólo en España, ni tan siquiera en otros países...

Jorge Orte



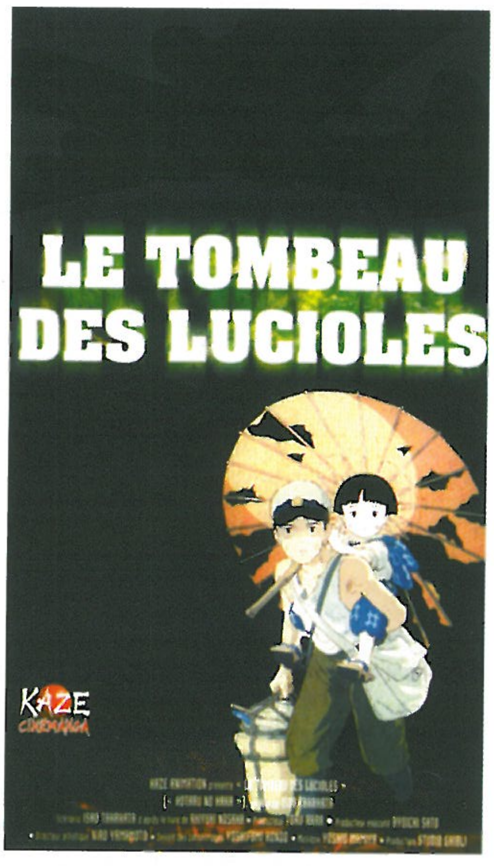
HOTARU NO HAKA
LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS

COMENTARIO PELICULA

"La noche del 21 de septiembre de 1.945, he fallecido". Con estas palabras se inicia esta aclamada obra del STUDIO GHIBLI, que por alguna extraña razón, pese a las más que excelentes críticas recibidas en Francia, aún no hemos podido ver en las pantallas de nuestro país.

Debido al éxito de que gozó en Francia, donde esta cinta fue presentada en el cine, es imposible en este artículo omitir los titulares de algunas de las publicaciones que en su día hablaron de ella.
La revista **Première**, una de las publicaciones de tema cinematográfico más importantes de Francia tituló su artículo con una frase simple y descriptiva *"Hermosa y horrible a la vez"*. Del mismo modo **Télérama** apostó por titular su reseña como *"Una historia simple y trágica para una película de animación emotiva y honesta"*. Por otro lado la revista **Vidéo 7** la definió como *"Una obra maestra imperdible bajo ningún pretexto"* y en esta misma línea el periódico **Le Progres** sentenció: *"Una película que deben ver todas las generaciones"*. Otra vez en la línea descriptiva nos encontramos con **Le Figaro** que optó por el titular *"Un hermoso anime realista y dramático"*. Finalmente y con un discurso de tono más filosófico **Le Monde** encabezó su artículo con la frase *"Un discurso universal por la infancia sacrificada"*.





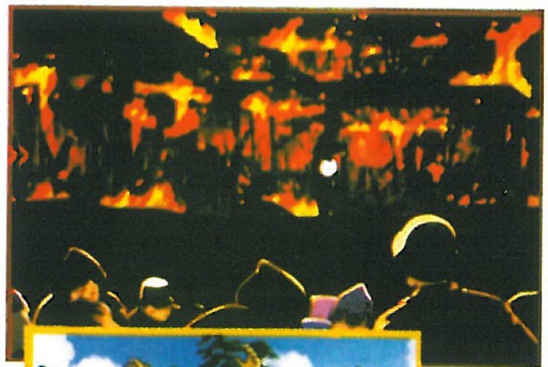
FICHA TÉCNICA
Esta cinta fue editada en Japón por el **STUDIO GHIBLI** el año 1.988 y puesta a la venta posteriormente en Francia bajo los sellos de **KAZE** y **CINÉMANGA** que ofrecían la versión original subtitulada y en colaboración con **PolyGram Video**, la versión doblada al francés. Según parece también ha aparecido en los Estados Unidos, pero por ahora no hay información disponible. La dirección corre a cargo de **Isao Takahata**, que en nuestras latitudes es conocido por haber dirigido "Heidi", los 11 primeros capítulos de "El perro de Flandes" (edición de 1.975), "Marco", "Ana de las tejas verdes" y "Conan, el niño del futuro".

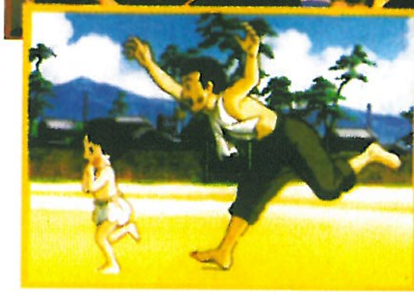
ARGUMENTO

Japón, verano de 1.945. Los bombarderos americanos arrasan **Kobe** con numerosos millares de toneladas de bombas incendiarias. Un joven adolescente (Seita) y su hermana pequeña (Setsuko) pierden a sus padres. A partir de este punto **Seita** deberá hacerse cargo de **Setsuko** y aprender a sobrevivir en una sociedad destruida por la guerra. Entre los problemas que se irán presentando a lo largo de la historia, habrá algunos tan duros como aceptar la muerte de la madre o enfrentarse a la malnutrición.

ANIMACIÓN

A diferencia de otras películas comentadas en esta sección ésta tiene una animación deliciosa y selecta hasta el punto que incluso esos personajes cuya única misión es hacer bulto en el fondo de la pantalla tienen su propio





movimiento. También sería interesante resaltar que en alguna ocasión se han permitido animar sólo a los protagonistas para dar más dramatismo a la situación.

GUIÓN
Para un film tan especial como éste, el guión ha sabido colocarse a la altura de las circunstancias. La historia parte de la narración de Seita después de fallecer y reconstruye las aventuras y desventuras vividas por éste a través de una extensa colección de flashbacks *(saltos al pasado)* que se encadenan de una forma casi mágica. Argumentalmente se estructura con una alta precisión, hecho que la eleva a la categoría de obra maestra. Finalmente, se recomienda esta película a todos aquellos/as que se emocionaron con "**Hiroshima**" *(Adashi no Gen)* y sugerirles que se dejen llevar por la emotividad de la voz de Setsuko, que fue doblada por **Ayano Shiraishi** (de 5 años de edad). También se la recomendamos a todos aquellos que disfrutan llorando delante de la pantalla con todo tipo de dramas, pues esta película posee un alto contenido dramático hasta el punto que algún crítico la ha desaconsejado para carácteres depresivos.





Marc Arambudo

PERSONAJES II

Viene de la página 29

BANDO DE Seiryu

NAKAGO



Le encanta amenazar y torturar a **Tamahome,** es el General de Kutoukoku, tiene dos terceras partes del ejército, puede controlar la energía vital y la psicokinesis. Es frío, tranquilo y cruel. No vacilará en quitar a cualquiera de en medio que ya no le sirva a sus propósitos. Aún así, es capaz de cautivar y atraer a la gente (dependiendo de la persona, claro). Por muy malo que sea tiene sus motivos y un triste pasado: vive atormentado desde que su madre murió. Ahora sólo tiene una cosa en mente, llegar a tener el poder absoluto que, con la ayuda de **Yui,** conseguirá. Es una estrella de Seiryu, y lo curioso es el significado de su símbolo: "corazón, espíritu".

YUI HONGÔ



Es la amiga de la prota, o sea, perfecta, inteligente, confiada, guapa... pero desgraciada y, consumida por los celos –también se ha enamorado de **Tamahome**–, se convierte en su enemiga, en Seiryu no Miko (la sacerdotisa del Dragón Azul). También tiene 15 años, es hija única pero sus padres están muy ocupados con su trabajo. Le encanta leer novelas de misterio y escuchar música. Es muy buena estudiante y atleta, habla inglés y entiende algo de chino. Su voz la pone **Urd** de ***Aa megamisama*, Ann** de ***Sailor Moon*,** **Shimizu** de ***Yawara*, Rin** o **Shion** de ***Please save my earth.***

AMIBOSHI



Como buenos gemelos, son como el sol y la luna. **Amiboshi** es el gemelo "bueno", amable y reservado, aunque a veces puede volverse muy violento. Controla la energía vital cuando toca la flauta y también se enamorará de **Miaka** (¡otro, otro!! AGH!!). Y **Suboshi** es el gemelo "malo", violento, obstinado y muy peligroso aunque se le cae la baba con **Yui-sama** (la única persona que le ha tratado bien aparte de **Amiboshi**, por lo tanto, odia a **Miaka** y está celoso de **Tamahome**). Desde que sus padres murieron, su hermano ha cuidado de él, y el amor que le profesa puede llegar a extremos ilimitados. Tienen la voz de **Sanosuke** de ***Runouni Kenshin.***

SUBOSHI



SOI



Ésta os gustará otakus homínidus, es la amante de **Nakago** y, al haber crecido en un prostíbulo, es una experta en las técnicas del amor. Sus medidas son 89-56-86 (¡de nada!!) y tiene su símbolo en el muslo izquierdo. Controla la luz y la energía electromagnética.

Otros

KEISUKE YUUKI



Tiene 20 años y es el hermano mayor de **Miaka.** Le gustan los ordenadores, el baloncesto, la historia y sabe chino. Con su amigo **Tetsuya,** se dedicará a investigar el misterio del *Universo de los cuatro dioses*. Tiene la voz de **Allen** de ***Escaflowne.***

TAKIKO OKUDA

Murió hace 200 años (tiempo del libro). Su padre, **Einosuke Okuda** fue el primero que trajo el libro de *El Universo de los 4 Dioses* a Japón y **Takiko** se convirtió en **Genbu no Miko**, la sacerdotisa de la Tortuga Verde. **Einosuke** era escritor y descubrió un terrible secreto: una vez que se llama al Dios, la sacerdotisa es absorbida por él; por ello, mató a su hija y se suicidó. Ahora, la sacerdotisa y sus estrellas aparecen como espíritus en el cielo de Hokkankoku. Ella recibió un collar llamado Shinzaho con el cual, junto al del Tigre Blanco se puede llamar a **Suzaku** o a **Seiryu**. Está custodiado en la Cueva de la Montaña Negra por dos de sus estrellas, **Hikitsu** y **Tomite**, más bien por sus espíritus ya que están muertos.



TATARA

SUZUNO OOSUGI

Todavía vive, es bastante anciana y está enferma. Descubrió la versión del *Universo de los 4 Dioses* del Tigre Blanco hace ya unos 100 años. Al igual que Miaka, se enamoró de una de sus estrellas, Tatara, pero no pudo quedarse con él, ya que tuvo que regresar a su mundo. Cuando Keisuke y Tetsuya encuentran el libro original, viajan para verla.





Especial

Al terminar la serie, **Yuu Watase** se vio "obligada" a hacer un especial, que ha aparecido en formato de dos vídeos de 56 minutos y 2.900 yenes cada uno, o en láser disc de 113 minutos (5.800 yenes), que recopila la trama de los 52 capítulos de la serie. En él, para echar un vistazo a la serie, se llega a agrupar los temas entorno a cómo son los personajes (el amor entre **Miaka** y **Tamahome,** el narcicismo de **Hotohori**...), hay entrevistas con sus dobladores, sus opiniones, nuevos temas musicales o variaciones de la banda sonora que ya existía. En realidad no hay prácticamente nada nuevo, excepto que al final de cada cinta hay un corto cómico dónde podemos ver la "vida real" de nuestros amigos: **Miaka** es una actriz muy famosa, **Tamahome**, un divo o **Nakago**, cursi y protestón.

Conclusión y final

En la nueva etapa de ***Fushigi Yuugi*** -los últimos cinco volúmenes-, las aventuras de **Miaka** en el libro han terminado, **Tamahome** se ha reencarnado en el mundo real como **Taka**, un chico corriente con familia y que trabaja como camarero. Pero la felicidad es efímera. El Dios **Suzaku** aparece una vez más ante **Miaka** y le encomienda la misión de sellar y encerrar al malvado **Tenkou**.
También podemos disfrutar de su versión animada con los seis episodios del segundo OVA que actualmente está saliendo a la venta. En los tres episodios de la primera decidieron no basarse en el manga sino que aprovecharon la ocasión para presentarnos a las estrellas de **Genbu**, al nieto de **Hotohori** y la tumba de la sacerdotisa de **Byakko**, que sufrió un amor imposible por uno de sus protectores y que murió durante la serie. Podéis encontrar los OVAS, de 30 minutos, a 4.800 yenes de la mano de *Bandai Visual*, realizado también por el *Estudio Pierrot* aunque los diseños de **Hideyuki Motohashi** cambian ligeramente el aspecto de los personajes (sobre todo, el de **Yui**). Aquí también podemos disfrutar de unos cortos al final de cada cinta que nos hacen reír un buen rato. ¡No os los perdáis!

LA MÚSICA

Ya han aparecido varios cd's en el mercado. Si te gustan las bandas sonoras, tienes el **Fushigi Yuugi Original Soundtrack** (16 temas: 6 vocales, 49.51 minutos), en el que destacaría sobre todo el genial *opening* de la serie cantado por **Akemi Satou**, *Itooshi hito no tame ni* (aunque la prefiero sin las trompetitas) y el instrumental de *Hotohori* (que pusieron en el macabro capítulo del juego chino de ***Expediente X***), por supuesto incluye el *ending*.
Pero si te gustan las vocales, os aconsejo el **Fushigi Yuugi Singles Collection** (15 vocales, 68.37 minutos) que recopila las canciones dedicadas a las 7 estrellas de **Suzaku.** Aquí quiero nombrar, de una manera muy especial, la de **Nuriko**, *Kaze no uta*, es... sencillamente genial, conmovedora y preciosa!!! (de verdad, escuchádla). La de *I wish*..., de **Yui,** parece una nana y hay una muy bonita de la pequeña **Chiriko** otra muy movidita y graciosa de **Tasuki**; también está la versión cantada de Hotohori, *Sadame no Hoshii*; aparte del opening y del *Wakatte ita hazu* que ya estaban ya en el anterior.
Aparte de estos dos, que son los principales, también tenemos la recopilación de las vocales de los malos, las 7 estrellas de **Seiryu**, en el **Fushigi Yuugi Characters Vocal Collection Special, Seiryuu gyakushuu hen!!** (13 temas: 9 vocales, 55.20 minutos). Las tres primeras: el prólogo, la de **Nakago** (cantada o instrumental) y el *Never get away* son las que creo más curiosas. También incluye las instrumentales del opening y ending. Pasable. También tenemos el **Wo Ai Fushigi World** (16 temas: 2 vocales y 4 dramas) que contiene parte de la banda sonora de la serie que no encontramos en los demás cds, aparte de cuatro dialogos y dos vocales, un dueto de **Tomite** y **Hikitsu**, estrellas de la Tortuga Verde del Norte y un solo de **Tatara**, estrella del Tigre Blanco del Oeste. Hay que destacar aquí la combinación del opening y el ending en *For epilogue*... Y por supuesto, desde que salieron los OVAS a la venta, también aparecieron los cd's con su música, el **Fushigi Yuugi Song Collection** (12 temas: 8 vocales, 57.15 minutos) con nuevo opening, *Yo wa akeru mae ni* y nuevo ending *Ashita no watashi wo shinjitai*, también cantadas por la genial **Akemi Satou** y 4 instrumentales de solos de piano combinado con instrumentos clásicos. Aparte del **Character's vocal memories** (16 vocales), prácticamente igual al "Singles Collection", Y ahora acaba de aparecer otro CD con la música del segundo OVA.

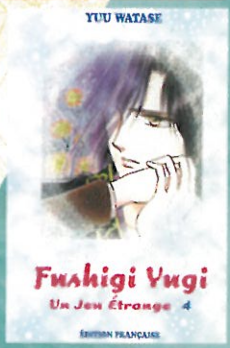
Chiisai

Vols. 1~4 edición francesa de Tonkam









Vol. 18 edición japonesa



* Cuando leais esto ya habrán salido los volúmenes 5 y 6.


FUSHIGI YUUGI

GEOBREEDERS



Geobreeders. Get Back the Kitty-2

Al poco tiempo de que ***Geobreeders*** llegara a nuestro país gracias a la publicación de *Planeta de Agostini* y que en Japón haya llegado ya al cuarto de los volúmenes recopilatorios publicados desde el 1.995 por *Shonen Gagosha* en su colección *Young King Awards*, esta disparatada agencia de seguridad se ha ganado el respeto dentro las mejores producciones.

Es justamente ahora cuando se ha adaptado a la animación y lo hace con una serie de tres OVA's previstos. El primero de ellos apareció el pasado 21 de mayo con el título: [File-X ***Get Back the Kitty act.1*** que para más señas tiene la ref. VVAS1026 (Video)/JVLA-58018(LD), al precio de 5.800 yenes. El segundo OVA, aparecido al mercado el 23 de julio lleva por título ***Get Back the Kitty act.2***, lleva la referencia VVAS 1027 (Video)/JVLA 58019 (Laserdisc). Del tercero, *rien*.

Argumento

En la ciudad de Ayagane, en un edificio de oficinas se encuentra la empresa de *Seguridad Kagura*, habitualmente dedicada a labores no demasiado comunes como es la eliminación de gatos fantasma con medios tremendamente sofisticados. Unos sellos que forman una barrera y el uso de un programa de disquette con el que pueden atraparlos. Pero éste último año las cosas se les han puesto especialmente complicadas y su ocupación central es el líder de los gatos negros. El protagonista de esta historia, como sabréis ya, es **Yôichi Taba** que tras pasar por innumerables empresas que siempre han acabado quebrando, ha llegado a *Kagura* como un nuevo trabajador. Allí encuentra a **Yûka Kikushima**, la directora de ésta. Una chica muy bonita pero con un punto realmente negativo: no hay día que no lo utilice para atrapar a gatos (ni pequeños ni inofensivos) en pro de la empresa para riesgo de su pellejo.

Siguiendo el planteamiento del manga, nos presentan una nueva historia.Un día, **Taba** se encuentra delante del edificio de *Kagura* protegiéndose de la lluvia a **Maya** (C.V. Mayumi Iizuka, Omohide Poroporo-Tsuneko), una chica-gato que resulta ser de lo más gorrón y por un tiempo se mete por la cara en *Kagura*. Es entonces, cuando **Taba** está persiguiendo a un gato-fantasma cuando de improviso entran unos hombres de ojos extraños y se llevan a **Maya.** Como siempre, mezclado con una cierta seriedad-seriedad, acción dura y un habitual toque de humor macabro, así como la presencia de *Kagura* al completo con todos sus atractivos personajes femeninos caracterizan estos nuevos OVAs.

STAFF

Los que han dado vida a esta animación son: su Director **Yûji Moriyama** y junto a él, **Yôsuke Kuroda** (***Tatoon Master, Fire Emblem***...). La animación la dirige **Kôhiro Ôjima**, en quién recae tembién un acertado diseño de personajes. Dentro de los dobladores encontramos, también, a gente de mucha categoría.

A **Satomo Koorogi** (***Shôjo Kakumei Utena-ChûChû, Tonde Burîn-Shûhei***) como **Yuka Kikushima**, a **Shinichirô Miki** (***Tenku no Escaflowne-Alen, Vampire Princess Miyu - Larva***) como **Yôichi Taba**, a **Aya Hisakawa** como la entusiasta de las armas de fuego y de gatillo fácil **Maki Umezaki**, a **Yuka Imai** (***Master Moskiton 99-Inaho, Wedding Peach-Salvia***) como **Eiko Randô**, a **Narumi Hidaka** como **Yû Himezama**, a **Miki Nagasawa** (***Kidô Senkan Nadesiko-Izumi, Shin Seiki Evangelion-Maya***) como **Narusawa** y a **Akiko Yajima** como la desfasada **Takami Sakuragi** (***Densetsu Idol Eriko-Eriko Tamura***).

■ **Bárbara Pesquer**



YUKA KIKUSHIMA



MAKI UMEZAKI

¿Sorprendidos? Seguro que sí. Qué mejor que renovar y aprovechar a tope todas las posibilidades que nos ofrece Internet. A partir de ahora los comentarios irán acompañados con su respectiva puntuación en relación al diseño, contenido, velocidad y nota media. La puntuación es del 1 al 5: 1 equivale a que es muy malo; 2 mejorable en todos los aspectos; 3 bueno; 4 sobresaliente y 5 impresionante.

La sección de **Webs Breves** es para los que no merezcan especial hincapié y los que ofrezcan un determinado tipo de información o contenido. Para aquellos que tengáis página web os ofrecemos la posibilidad de aumentar vuestras visitas en nuestra sección de **Webs Personales**. Si lo vuestro son las listas de correo, cada mes os recomendaremos una, a la que también os invitamos a participar. La sección **IRC** es para todos los viciosos del *chat* que queráis pasar un buen rato, donde también podréis participar dando vuestro *nick* o número de **ICQ*** por si queréis que alguien se ponga en contacto con vosotros. En el mundillo *anime-manga* los FTP's son muy utilizados para bajarse imágenes, música, scripts, etc...y cómo no, le dedicaremos algunas líneas al igual que a los grupos de discusión. Para finalizar he visto oportuno incluir el **Otaku Top Web** que es una pequeña lista de los mejores webs sobre anime-manga o aquellos que consideréis imprescindible y lo digo en segunda persona porque seréis vosotros quienes mováis la lista por medio de vuestras votaciones.

Para participar en esta sección envía un e-mail a: **jeled@yahoo.com**

*__ICQ__ es un programa que detecta a tus amigos que estén en Internet y permite dialogar con ellos a base de mensajes o *chat* en tiempo real. Si quieres bajarte el programa ICQ está en: **www.icq.com**.



WEBS DEL MES

Neon Genesis Evangelion Paranoia



URL
http://128.120.24.39/

Aunque el título pueda llevar a engaños, este web para nada representa una paranoia de **Evangelion**, aunque debo confesar que el resto del contenido del web hace mención a ello (¿alguien me puede explicar cómo es posible combinar una sección de anime, otra de amor, magia, *downloads*... en una sóla web?). La sección de **anime** dispone de 4 apartados: los tres primeros son galerías de imágenes sobre **Ah! My Goddes, Tenchi Muyo!** y **El-Hazard**; cada uno dispone de un abundante número de imágenes y una calidad sin precedentes. El cuarto y último apartado representan el mundo de **Evangelion**: historia, *scripts* de todos los episodios, notícias, opiniones, *sephiroths*, información sobre personajes, músicos y la letra del *opening* y *ending* de la serie. En el apartado multimedia tenemos imágenes, escritorios, iconos, cursores, salvapantallas, logos de inicio y final de Windows 9x, vídeos, calendarios, gifs animados, sonido, melodías y programas sobre **Evangelion**. Sin duda alguna de lo más recomendable que hay por la red.



Diseño: ●●●●○
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●○○○
Media: ●●●●○

The Cat Cafe

URL
http://members.xoom.com/megum/

Webzine tributo dedicado a la influencia de los gatos en series tan importantes como **Ranma ½** o **Nuku Nuku**. La temática del web es bastante sencilla: comentarios sobre la influencia de los gatos, galería de imágenes a modo de directorios (FTP) o automáticamente por medio de Java. Cabe resaltar la sección **Anime Rainbow** dedicada a los peinados y al pelo de los personajes (¡originalidad no le falta!) al igual que la intensa lista de personajes más votados por la comunidad **otaku** con su respectiva descripción, foto y link. Para los curiosos existe "Your Japanese Name"; por si alguien busca un **nick** (abreviatura de la palabra inglesa "*nickname*" que significa "pseudónimo" o "mote") puede ser una buena opción (aunque tenga gato encerrado... visitar la página y probad varios nombres ;-). Igual de interesante es la opción de mandar a nuestro amigos cards virtuales de **Ranma ½** totalmente gratis, así como probar suerte y que nuestro web salga publicado en la sección de los mejores webs. Encontraréis especiales de **Ranma ½**, **Ah! My Goddess**, *fan fictions, fan arts, reviews*, cientos de links clasificados, una interesante opción de chat, forums, tiendas, etc.



Diseño: ●●●○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●●○○
Media: ●●●○○

Nausicaa.net

URL
www.nausicaa.net



Servidor no oficial dedicado a **Ghibli** y sobre todo al maestro **Miyazaki**, autor de películas tan célebres como **Mononoke Hime, Porco Rosso, Nausicaa of the Valley of Wind, Laputa** o **Mi Vecino Totoro**, entre otros. Todo lo que quieras saber sobre **Miyazaki** lo encontraras aquí: información personal, preguntas y respuestas más frecuentes, su trabajo y sus compañeros, entrevistas y artículos. Su obra merece mención especial (al igual que la del resto de **Ghibli**): todas sus películas, series de televisión, mangas, biografías, tiendas y bandas sonoras se dan cita aquí con sus créditos, argumento, sumario, imágenes, CD's, trailers y con posibilidad de bajarnos parte de éstos. Disponemos de *scripts* y galerías de imágenes de todas sus series, películas y otras obras de **Ghibli**. Si os parece poco lo dicho, no perdáis la oportunidad de suscribiros a su lista de correo, visitar su FTP y no olvidéis los grupos de noticias que ofrece de forma totalmente desinteresada. Mucha información, que en definitiva es lo que nos gusta todos y multitud de links para complementarla.

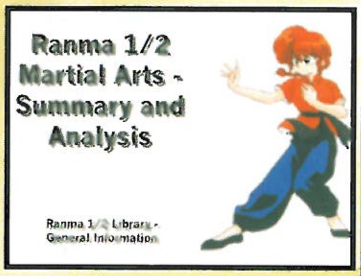
Diseño: ●●●○○
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●○○○
Media: ●●●●○

Ranma ½ Library

URL

http://ranmainfo.simplenet.com/





Parecía insuperable, pero me parece que a **Word Of Ranma ½** (ver **Dokan** Nº4) se le acaban sus días de mandato. Con un diseño más que sencillo (pero muy apropiado), imágenes más que vistas (de esas que vemos en cualquier web), pero con un aliciente muy importante que es la cantidad de temas e información que abarca. Me ha gustado mucho la información sobre los personajes: edad, color de pelo y de ojos, en quién está enamorad@ y quién está interesad@ en él/ella, sus rivales y aparición en el Manga y en el Anime con mucha información y personalidad de cada un@. Pero no os creáis que se limita a los personajes principales de la serie, un total de 94 personajes componen el *casting* del mismo. Tampoco podían faltar las transformaciones que sufren los protagonistas al entrar en contacto con el agua fría, ni su estilo de lucha con todas sus técnicas especiales, estilos y sobre quién emplean dichas técnicas. El mundo de **Ranma ½** al completo: la cafetería, la residencia, el colegio, el Dojo, la casa de **Ryoga**...Y todos los objetos importantes aparecidos como pócimas, objetos mágicos, el paraguas legendario, etc. Capítulos de televisión, OVA's, películas y manga al completo con resúmenes de los mismos complementan la información disponible junto con información detallada sobre los dobladores de Japón y América del Norte encargados del doblaje de **Ranma ½**.. Y para finalizar el apartado de información una lista de *merchandising* para estar bien informados. En el apartado multimedia hay imágenes sobre los personajes, fotos en grupo, logos y gifs animados. El apartado musical está representado por cientos de midis, wavs y mp2 (y cuando digo cientos no exagero) ordenados por discos, temas de apertura y conclusión mayoritariamente. También es posible bajarse las letras de las canciones (*lyrics*). Turno, pues, para el entretenimiento máximo, porque podemos bajarnos cada uno de los juegos disponibles en emuladores sobre **Ranma ½**, la gran mayoría de **Super Nintendo** y **Game Boy**, muchos de ellos son inéditos en Europa y Estados Unidos; así como disponer información sobre otros tantos que han aparecido para diversos sistemas vía CD. Por último -iuff! (suspiro)- disponéis de multitud de *fanfictions*, enlaces, una lista de correo y mucho más que tendréis que descubrir vosotros.

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●●
Velocidad:	●●●●○
Media:	●●●●●

WEBS PERSONALES: Jingoro: www.teleline.es/personal/jingoro

IRC

Sois muchos los que no sabeis conectaros al IRC, por lo que quiero estrenar esta sección para que veais que no es tan complicada la cosa ;-) Lo primero es obtener un programa cliente. Por ejemplo, el más utilizado es **Mirc** que os lo podéis bajar en **www.mirc.co.uk** . Una vez bajado simplemente tenemos que configurar la conexión añadiendo una nueva en el menú de opciones: asignando un nombre a la conexión y el servidor, que para empezar será : **irc.irc-hispano.org** que es un servidor aleatorio para charlar con la gente de nuestro país. Dejamos todo lo demás tal como está. Desde el menú de opciones ponemos nuestros datos y ya sólo nos queda pulsar el botón *Conectar* y listos. Una vez dentro podemos pedir una lista de canales con el comando: **/list** y para acceder a un determinado canal: **/join #canal**. Un buen comienzo puede ser el **canal #manga** y explorar por nuestra cuenta los muchos canales que a buen seguro os van a gustar.

MAILING LIST

Las listas de correo que vamos a tratar representan un acercamiento para que todos conozcamos y tratemos temas de lo más variado. Este mes no podíamos comenzar de otra manera que dando la lista de correo más importante: la **Mailing List Manga** (ver **Dokan nº 3**) en España a la que os podeis subscribir mandado un e-mail a: **majordomo@lynxman.net**
Y en el cuerpo del mensaje (que no el asunto): subscribe **mlm-digest**. Todos los días recibiremos un sólo **e-mail** repleto de información y opiniones de todos los

FTP

Un modo rápido de obtener archivos por Internet es por medio de **ftp**. Para ello necesitamos un programa **FTP** o desde el propio explorador podemos entrar en un **ftp** (aunque sea peor). Si necesitais un programa **FTP** en **www.cuteftp.com** hay uno muy bueno. Para empezar visitar: **ftp.nausicaa.net**

OTAKU TOP WEB

1.- OtakuWorld: **http://otakuworld.com**
2.- Anime Theme: **http://www.animetheme.simplenet.com**
3.- Ultimate Animanga Archive: **http://www.animearchive.org**
4.- Tomodachi: **www.tomodachi.ml.org**
5.- Nausicaa.net **www.nausicaa.net**

¡Esperamos vuestros votos!

Ismael Rodríguez

WEBS BREVES

ANIME-CEL

http://ranmainfo.simplenet.com/

Cels para todos los gustos, buenos, bonitos y baratos. *Cels* de las series más conocidas (**La Blue Girl, Venus, Slayers, Sailor Moon**, etc.) y algunos que ni siquiera los autores del web saben de qué son.

Diseño:	●○○○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●○○○○
Media:	●●○○○

ANIME-OTAKU

http://www.anitme-otaku.com

Tienda virtual con un completo catalogo de titulos Anime con su respectiva descripción, aunque ofrece datos imcompletos sobre los videos. Camisetas, pósters, catálogo de CDs tanto musicales como de ordenador, alfombrillas, ratones y alguna que otra sorpresa más.

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●○○

SLAYERS MUSIC

http://fool.simplenet.com/music.htm

Slayers destaca por su inmejorable banda sonora. En esta página encontrareis tanto en mp3 como mp2, la mayoría de sus discos (todas las canciones, un CD de drama y montones de sonidos para bajar) con sus versiones completas para que escucheis antes de comprar.

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●○○

ANIMUSIQUE ADDICTS

http://iamx.simplenet.com/

Canciones de *fan idols*, bandas sonoras de discos manga, pop japonés, letras de canciones en ingles y japonés clasificadas por discos y series, y galería de imágenes. Para todos aquellos que buscan las letras de sus canciones favoritas o quieren escuchar parte de los discos antes de comprarlos.

Diseño:	●●○○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●●○○○
Media:	●●○○○

TOMODACHI

www.tomodachi.ml.org

Asociación juvenil española en defensa del anime, el manga y la cultura juvenil japonesa. Estatutos, proyectos, objetivos, acontecimientos y la posibilidad de asociarse a la misma.

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●●○

CD RELEASE

Japón

CD AUDIO

*Acerca de **Shin Kimagure orange Road**:
- Soshite, ano natsu no hajimari-
Image Album. Ocho canciones vocales y dos instrumentales.
Ref. VPCG - 84283. Precio: 3.000 yenes
-El single con los temas **Day dream-Soba ni iru yo** (estoy a tu lado) y el tema intermedio **Don´t be afraid,** ambos interpretados por el grupo **Agua**.
Ref. VPDC-20676. Precio: 1.000 yenes.

***VS. Kishi Lamune & 40 -Fresh**:
-Soundtrack Album. Ref. KICA-367. Precio: 3.075 yenes.
-Geki! Teikoku Kagekidan (La Aparición! El cuerpo de protección imperial)
Single con el tema completo y el tema **Tsuki no Tsuzuki** (la continuación del sueño). Se incluye el tema principal en versión karaoke. Ref. MJDA-90002. Precio:1.050 yenes.

***Outlaw Star:**
-Seihô Dôchô Outlaw Star
Single con op. **Through The Night** y el tema **Kono Jidai no naka de** (En esta época)
Ref. VIDL-30072, 1.020 yenes.
Y un segundo Single con el tema **Hiru no Tsuki** (La luna del atardecer)
Ref. VIDL-30073. Precio: 1.020 yenes.

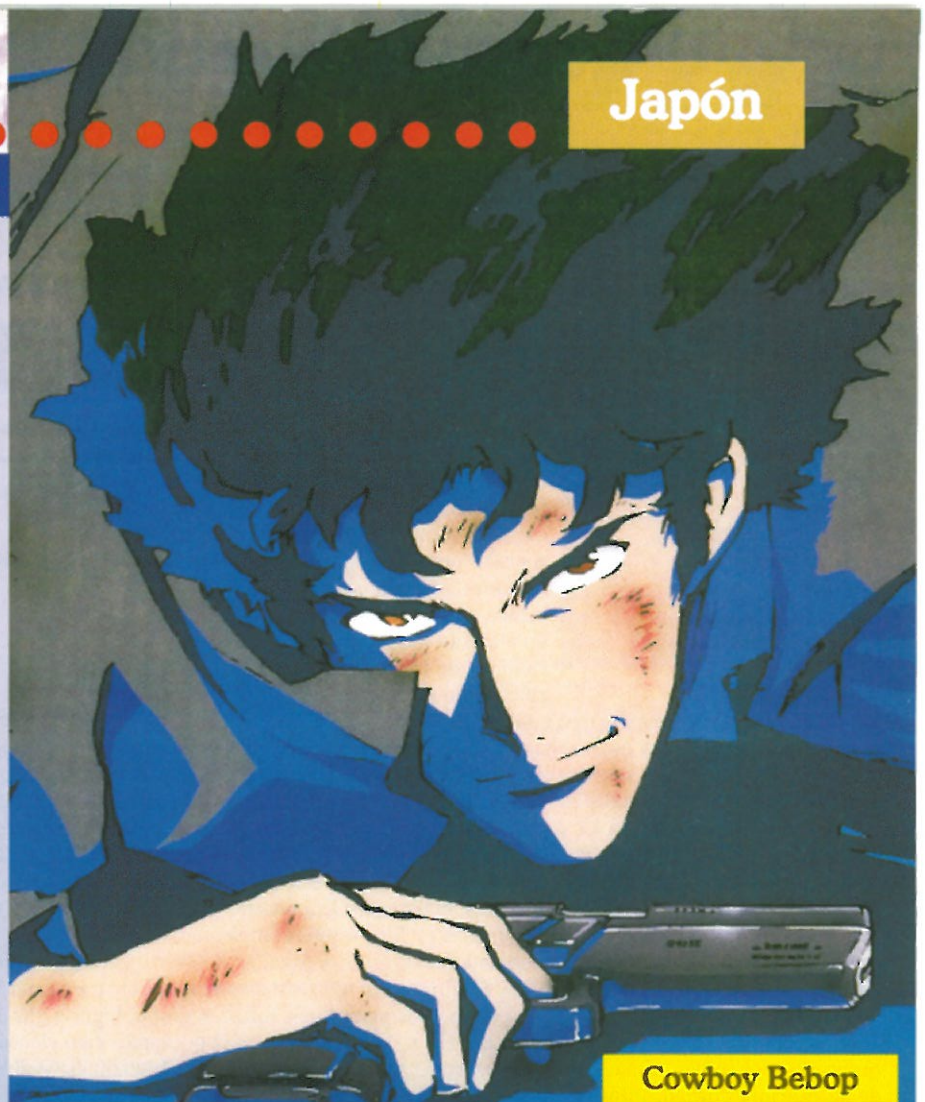
***Cowboy Bebop:**
-Cowboy Bebop -Original Soundtrack 1-
Con el op. **Tank** entre otros temas.
Ref. VICL-60201. Precio: 3.045 yenes.

***Maze:**
-**Maze - Hatsunetsu Jikû** (Original Soundtrack 2)
con los nuevos op. y ed. tema en tv. size.
Ref.BVCH - 1532. Precio: 2.548 yenes.

***Hyper Police:**
-Hyper Police -Original Soundtrack Vol. 2-
Con el tema **Natsuhime to Sakura wa ippâ Mansai**
Ref.COCC - 14551. Precio: 2.854 yenes.

*** Brain Powerd:**
-Brain Powerd -Ai no Field- (Brain Powerd-Campo de amor)
Ed. interpretado por **Kokia** y tres temas más, **Tenshin no Komori Uta** (la canción de cuna de los dioses), **Dear my mother** y el ed. en su versión de Karaoke
Ref. VIDL-30207. Precio: 1.020 yenes.

*** Hareluya Boy:**
-Hareluya Boy II -Haleluya on the Second-
Ref. KICA-368. Precio: 3.059 yenes
Música Shingo Kobayashi, Halleluyah Boys



Cowboy Bebop









VIDEO

-Macross 7 Dynamite
Vol. 4, **Ginga kujira no utau hoshi.**
Ref. BEAL-1060/BES-1760. Duración: 30 mn. Precio: 5.000 yenes.

-Seihô Dôchô Outlaw Star
Ref.BELL-1215/BES-2054. Duración: 50 mn. Precio: 5.000 yenes ,

-Bannô Bunka Neko Musume PHASE-0 IV,V,VI
King Records. Ref.KIVA- 3004-3006. Duración: 30mn. cada fase.Precio:3.150 yenes.

-Vs. Kishi Lamune & 40 -Fresh-
Vol.5. **The other World**
Ref. KIVA-316/KILA-316. Precio: 5.912 yenes.

-Shinpi no Sekai - El Hazard 2.
4° vol.**El Hazard- The Magnificent World**
Ref.PILA-1424/PIVS-1544.Duración:30mm
Precio: 5.800 yenes.

-Brain Powerd. Vol.1
Con los op. y ed. y sus dos primeros capítulos.
Ref. BEAL-1237/BES-2082. Duración: 50mn.Precio: 5.000 yenes.

-Master Moskiton 99. Vol.3
Incluye tres capítulos
Ref. BELL-1102/BES-1855. 78mn. 6000Y

-Mata Mata Saber marionette J
Act. 5 - **Kokoro-Mezame no toki** - (El corazón-El despertar del tiempo)
Ref. BES-1773/BEAL-1065.Duración: 27 mn.
Precio: 5.000 yenes.

-Seihô Dôchô Outlaw Star Vol.1
Incluye dos episodios.
Ref. BELL-1215/BES-2054. Duración: 53 mn. Precio: 5.000 yenes.

-Shôjo Kakumei Utena: L´apocalypse 10
Ref. KIVA-350/KILA.
Precio: 6.600 yenes.



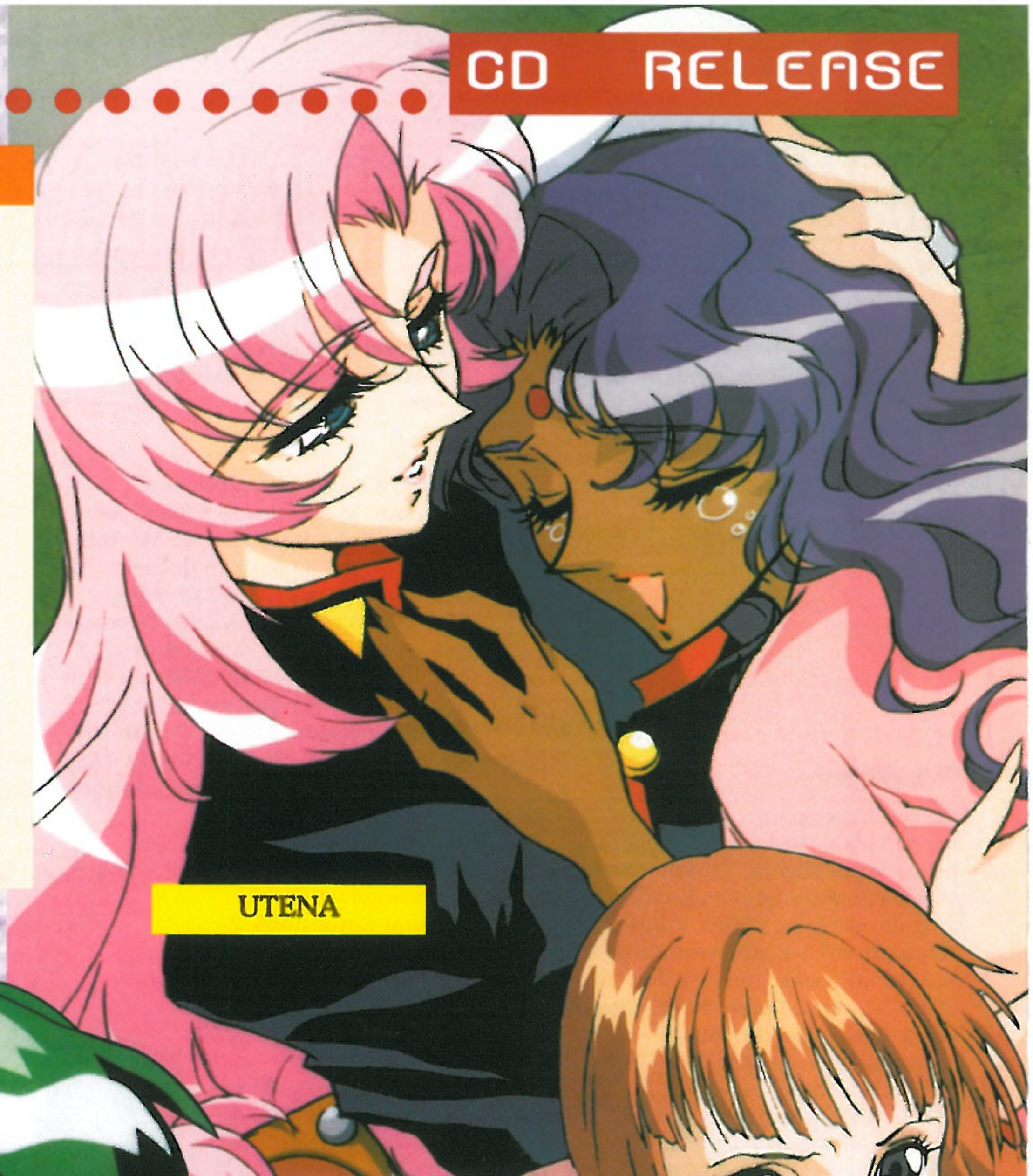
Macross 7 Dynamite

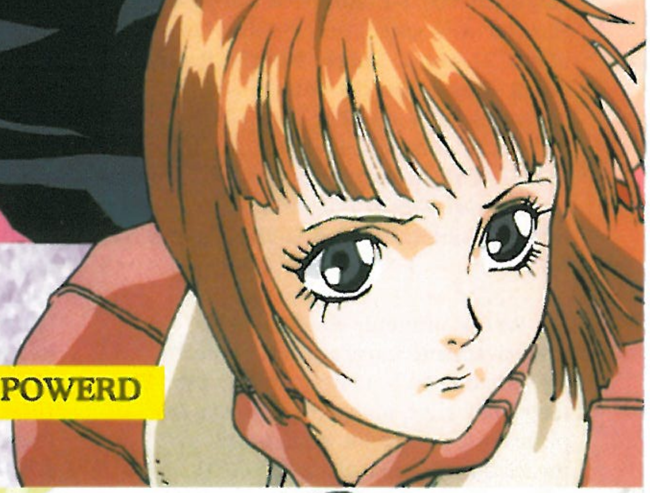
LD - BOX

MACROSS II - Chôjikuyô -Lovers, Again- Memorial Box
Telephone Card, Jacket (ilustración) realizado por **Mikimoto**, op/ed, póster 600x900m/m. Ref. BELL-1086. Duración: 155 mn. Precio: 18.000 yenes.

Flandes no Inu. Memorial Box, Part 2.
Del cap 25 al 52.
Ref. BELL-1025 24 cap. Duración: 620mn. Precio: 36.000 yenes.

Magic Knight Rayearth -Memorial Collection-
Ref.I: POVL-9251/55 en cinco unidades cap. de 1-20 (522mn.). Precio: 28.000 yenes.
Se incluyen dibujos del diseñador de personajes en un libro a todo color de 24 pg.
Ref.II: POLV-9256/63 en ocho unidades los cap. 21-49 (762mn.). Precio: 38.000 yenes. Incluye un libro especial de 24 pg. y el jacket ilustrado.


UTENA


BRAIN POWERD


BANNÔ BUNKA NEKOMUSUME


OUTLAW STAR

MAGIC KNIGHT RAYEARTH - La música

Como complemento al artículo de **Rayearth** ofrecido en el nº4 de Dokan, os ofrecemos información acerca de las bandas sonoras que se han realizado entorno a esta afamada serie.

De **Magic Knight Rayearth**, la obra dibujada por **Clamp** entre 1.994 y 1.995, pasada a la animación con la dirección de **Toshihiro Hirano** (Iczer 1, Iczer 3, Dangaioh, Vampire Princess Miyu, Megazone 23) , los decorados de **Keiko Maruo** (Fortune Quest) y **Osamu Nakamura** y un diseño de personajes de **Atsuko Ishida**, se ha hecho una edición exhaustiva de temas musicales tanto en canciones como en piezas instrumentales.

CD Instrumental

Se ha editado un gran volúmen de CD's con una música en los BGM en buena parte realizado por **Hayato Matsuo**. Existen tres volúmenes instrumentales Referidos a la serie de televisión: **Magic Knight Rayeath vol.1-Erabareta Shôjo kun** (las chicas elegidas) Ref: POCH-1424, 55mn. 21 pistas. **Magic Knight Rayeath vol.2 -Densetsu no senshi** (Las guerreras de la leyenda), Ref: POCH-1425, 56 mn. 18 cortes y el tercero de ellos, **Magic Knight Rayeath vol.3-Yuzurenai Negai** (Plegaria intransmisible). Ref: POCH-1490, 49mn. 12 pistas.

Los los dos primeros contienen exclusivamente música instrumental interpretada en tono de gran orquesta. El tercero de ellos, en cambio, aparte de piezas instrumentales inspiradas y mezcladas en temas de los dos CD's anteriores; contiene el op. **Yuzurenai Negai** interpretado por **Naomi Tamura**. En otro CD posterior, bajo el título **Itsuka Kagayaku** (algún día resplandeceré) se compilan otros temas instrumentales entre los que se encuentran las versiones en BGM de **Yuzurenai Negai** y de **Itsuka Kagayaku**, el ed. de la serie del capítulo 43~49.

BGM

Respecto a los temas cantados son numerosos. Existen dos CD's temáticos el **Original Song Book-** Ref. de SM: GA-018, que consta de una introducción **instrumental (Cefiro-FZ)** y temas interpretados por los personajes de la serie: incluye el op. tema de su primera etapa (cap. 1~20) **Ashita e no Yûki**, así como temas cantados por **Hekiru Shiina, Konami Yoshida, Hiroko Kasahara, Yuri Shiratori** y **Megumi Ogata** o lo que es lo mismo, los personajes principales de la serie **Hikaru, Umi, Fuu, Mokona** y **Esmeralda**. 12 cortes. A continuación tenemos el **Original Song Book 2-** (Ref. POCX-1015) con temas nuevos en su totalidad interpretados cada uno por un personaje distinto y sin op. o ed.alguno. Destacan **Yume iro no Tsubasa** (alas de sueños/Umi), **Honto no Shiawase** (la auténtica felicidad/Caldina-Yûko Nagashima) **Mugen no labirinth** (el laberinto de la eternidad/la elfa Nova-Miki Itô) y Fly High (Presea-Emi Shinohara). Posteriormente se editó un recopilatorio de los BGM del juego de Sega Saturn y el **-Best song Book-** Ref. POCX-1050, prácticamente el mejor de los cd's vocales editados. Se trata de una recopilación escogida de singles de la serie (que son muchos). En trece cortes se compilan temas como los op. y ed. de las tres etapas de la serie: **Yuzurenai Negai/Ashita e no Yûki** (El valor del mañana/Cap. 1-20), **Kirai ni Narenai/ Lullaby -Yasashiku dakasete** (Cap. 21-42) e **Itsuka Kagayaku**. y eso además de los single **Itsuka Tenshi ni Naru** (algun día me convertiré en un ángel), **Shôjo yo! Daiiki wo dake!** (chicas! sed ambiciosas!), **Soyokaze no Sonatine** (la sonatina de la brisa) o **Mokona no Ekakiuta**, una anecdótica forma de explicar como dibujar a Mokona.



Single Yuzurenai Negai (ref. PODH-1230)



Original Sound Book (ref. POCX-1008)



Sega Saturn Original Soundtrack (ref. POCX-1009)

Al márgen de los CD´s originales, SM recopiló bajo el sello **Golden Anime** el título **Best Collection** (Ref.GA-019), con 16 cortes, recopilando directamente cuatro singles, el op./ed. de la segunda etapa, el magnífico tema **Ame no hi ni hana no yôni** y los single ya nombrados con sus temas en karaoke y los tracks con los mensajes del contestador automático de cada una de las protagonistas.

Original Soundtrack BEST (ref. POCH-1546)



Volumen 1 (ref. POCH-1421)



■ **Bárbara Pesquer**

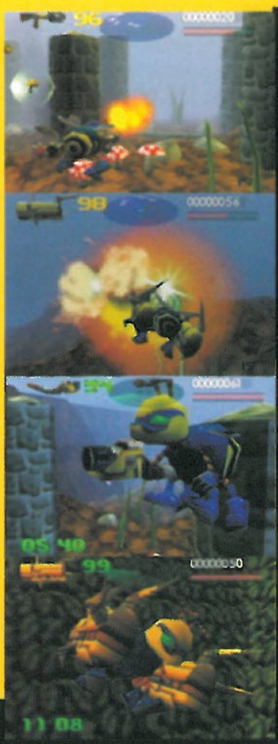
Noticias

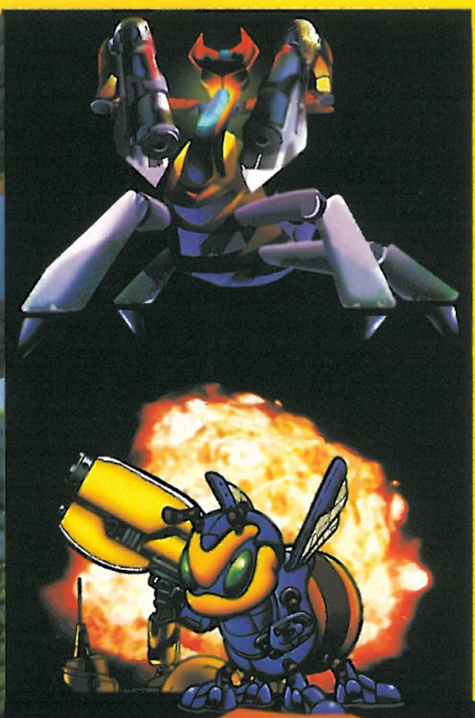
CD RELEASE

ESPAÑA

BUCK BUMBLE PARA NINTENDO 64

Ubisoft tiene previsto editar este nuevo juego para **Nintendo 64** este mes de Octubre. ¿Por qué reseñamos este juego? Primero, porque está en cristiano (es *spanish*, vamos) y segundo porque el protagonista, el abejorro **Buck**, se podría considerar como un SD dentro de la categoría *manga*.
Este juego presenta un entorno completamente en 3D y permite al personaje protagonista una libertad de movimientos muy amplia.
El argumento general del juego no es complicado: una raza de insectos alienígenas (La Bandada Diabólica) pretende apoderarse de nuestro preciado planeta y tan sólo el héroe Buck (un abejorro de mucho cuidado) está capacitado para detenerlos. 22 misiones por superar, una amplia gama de enemigos de varios niveles, gráficos con buena resolución de pantalla y el aliciente constante de ir acrecentando el poder del protagonista con más y mejores armas. El entretenimiento está servido!
EDITOR: UBI SOFT
DESARROLLADOR: ARGONAUT SOFTWARE
CATEGORÍA: Acción / Shoot-em-up 3D
FORMATO: Nintendo 64
LANZAMIENTO: Octubre 98
PVP (Iva Incluido): Por confirmar





JAPON

En nuestro número anterior os reseñábamos el single de **Okui Masami**, toda una personalidad radiofónica y una buena dobladora japonesa; pues bien, este mes y a razón de su título os remitimos a su nuevo álbum (el cuarto) que lleva por título: **Do-can**, sí como lo leéis y os aseguro que nosotros no tenemos nada que ver! sin lugar a dudas, se trata de una curiosa "homonimia fonética", ya que Okui debe referirse a las palabras inglesas "Do" (imperativo del verbo "hacer") y "Can" (infinitivo del verbo "poder").
Este álbum, además de los temas de **Akihabara Dennougumi**, incluye algunos dramas radiofónicos de Okui.

Top Ten

CD SINGLE

1-Okui Masami: Shu [aka]
Akihabara Dennougumi radio drama image song tema
King Records Japan | StarChild Records
KIDA-167

2-Two-Mix: Last Impression
Gundam W anime movie image song tema
King Records Japan | StarChild Records
KIDS-391

3- Pika Pika Massai Chu
Pikachu no Natsuyasumi (las vacaciones de verano de Pikachu)
anime movie image tema.
B-Gram Records Japan
TGDS-130

4-Matsuzawa Yumi: Dearest
Nadesico: Prince of Darkness anime movie image tema
King Records Japan | StarChild Records
KIDA-164

5-Kasumi: Born Legend
opening & ending temas.
King Records Japan | StarChild Records
KIDA-169

6-Kuwashima Houko: Believe
Dancing Blade: Katteni Momotenshi! tema del juego.
King Records Japan | StarChild Records
KIDA-7644

7-Hayashibara Megumi: Raging Waves
Slayers Gorgeous, tema de la película.
King Records Japan | StarChild Records
KIDA-163

8-Jungle Smile: Onaji Hoshi
DT Eitron TV ending
JVC Victor Entertainment Japan
VIDL-30211

9-WeiB: Piece of Heaven
WeiB Kreuz TV opening
Apollon Records Japan
MMDM-1003

10-Matsumoto Rika: Mezase! Pokemon Master
Pocket Monster nuevo opening de TV
B-Gram Records Japan
TGDS-98

CD ALBUM

1-Lupin tercero: Punch the Monkey!
Anime remix álbum | Nippon Columbia Records Japan
COCA-15143

2-[Omnibus] Zumoji D - D Selection -
remix álbum | Bandai Music Entertainment Japan
AVCD-11657

3-Tokimemo: Irodorino Love Song - Drama Vol. 2 -
drama basado en el juego | King Records Japan | Konami Japan
KICA-7876

4-Brain Powerd: Original Soundtrack
banda sonora de la serie de TV | JVC Victor Entertainment Japan
VICL-60264

5-Zumoji D: Sound File
jpop álbum | Bandai Music Entertainment Japan
AVCT-10031

6-Sakura Taisen 2: Shonen Red
Drama CD basado en el anime | Kid's Dom Records | Toshiba EMI
TECD-30410

7- Kouda Mariko: Daisukina Uta
Seiyuu álbum | King Records Japan | Konami Japan
KICS-7612

8-Studio Ghibli: Songs
álbum recopilatorio| Tokuma Communications Japan
TKCA-71381

9-Choumajin Eiyuuden Wataru: Rainbow Vol. 7
Drama vocal | JVC Victor Entertainment Japan
VICL-35017

10- Chuuka Ichiban!: TV Special On-Air Mix & Soundtrack
banda sonora del anime | B-Gram Records Japan
ZACL-1047

LASERDISC

1-Shinseiki Evangelion: Volumen 13
TV anime | King Records Japan | StarChild Records
KILA-161

2-Kidousenshi Gundam: Memorial Box
TV anime (LD-Box) | Bandai Visual Japan
BELL-1201

3-Trygun: Volumen 1
TV anime | JVC Victor Entertainment Japan
JVLA-268

4-Kouda Mariko: Concert Tour '97
Seiyuu-concierto | King Records Japan | Konami Japan
KILM-58

5-Ginga Tetsudo 999: Eternal Fantasy
TV anime | Toei Animation Studios Japan
LSTD-1469

6-Mononoke Hime
Película | Tokuma Communications Japan
TKLA-50300

7-Kidousenshi Gundam MS08 Shootai: Volumen 9
OVA | Bandai Visual Japan
BEAL-867

8-Sakura Taisen Ohka Kenran: Volumen 4
OVA (final) | Bandai Visual Japan
BEAL-1080

9-Shinseiki Evangelion: Volumen 12
TV anime | King Records Japan | StarChild Records
KILA-160

10-Outlaw Star: Volumen 3
TV anime | Bandai Visual Japan
BELL-1217

VIDEOJUEGOS

Nueva sección, y nuevas oportunidades para disfrutar de lo último y lo no tan viejo de los videojuegos que aparezcan en Japón o en España. Por último recordaros a todos los que queráis utilizar emuladores que para jugar con éstos tenéis que tener el juego original .Si queréis opinar o sugerir cualquier tema podéis escribirnos a nuestra dirección tradicional de correo o e-mail (la mía).

PREVIEW



Tenchu Stealth Assasins
Sistema: PlayStation
Programación: Sony Music
Genero: Beat'em up
Disponibilidad: finales de octubre, principios de noviembre

Tenchu nos introduce en el Japón feudal, donde tomarás el control de un hombre o mujer ninja para salvar tu tierra de las fuerzas de la oscuridad que asolan el país. Estarás armado con todo tipo de instrumentaría ninja: desde estrellas, cuchillos, espadas, lanzas etc. hasta un total de 20 armas. Pero no sólo las armas nos ayudarán a cumplir nuestro cometido, como novedad se ha incluido un nivel de astucia para que no sólo matar sea la única forma de acabar el juego. Tendrás que ser cauteloso, no desparramar a los enemigos por la pantalla, esconderte en los árboles, robar, nadar, correr por los tejados...





El juego dispone de 10 niveles o misiones a cumplir en un entorno 3D (al igual que **Tomb Raider**) en diversos escenarios como mazmorras, cuevas, templos, bosques, o pueblos. Los personajes del juego se han creado y animado tomando como base a personajes reales (se han capturado sus movimientos con el sistema *motion capture*). Comparada a la versión japonesa del juego, la versión europea será si cabe mucho más violenta: ahora podrás mutilar a tus enemigos, el número de escenarios pasa de 8 a 10, los enemigos disponen de mayor inteligencia, cada vez que iniciemos una partida los objetos y los enemigos estarán situados en lugares distintos y para concluir, existe la ligera posibilidad de que **Tenchu** esté doblado y traducido al español..

Rival Schools



Sistema: PlayStation
Programación: Capcom
Genero: beat'em up
Disponibilidad: Noviembre

Los alumnos están desapareciendo misteriosamente de los institutos, ni la policía ni las agencias gubernamentales pueden encontrarlos, así que un grupo de estudiantes han decidido poner punto y final a estos secuestros defendiendo sus institutos. Como podéis apreciar, esta conversión recreativa de **Legion Of Heroes** (difícil de encontrar en España), es un beat'em up 3D al igual que **Street Fighter Ex** pero mejor resuelto en todos los aspectos. Animadoras de fútbol americano, jugadores de fútbol, bateadores, jugadoras de voleibol, de uniforme, empollones, delegados de clase, etc. componen los personajes que podemos elegir. Jugaremos a la vez con dos personajes intercalándolos en cada round, realizaremos combos y ataques especiales. Otro aspecto destacable del juego son los cambios rápidos de cámara y el control sobre los personajes. Gráficamente el juego es muy parecido al original recreativo y como en este, tendremos que aprender a manejar bien los personajes para sacarle un mayor provecho. Si tenéis la posibilidad de obtener la versión japonesa del juego, encontrareis un segundo CD llamado **Evolution Disc** (de lo más original) donde es posible crear personajes, torneos, simuladores de estudiantes y alguna que otra sorpresa por parte de Capcom, como jugar a penaltis y alguna que otra curiosidad que esperamos que incluya la versión europea del juego.



Emulador

Doraemon

Formato: Game Boy



Año: 1.991
Versión: Japonesa
Genero: Shot'em up
Programación: EPOCH
Puntuación: 7

En Japón han aparecido para **Game Boy** innumerables juegos basados en series de animación, que lamentablemente no pasaron de sus fronteras. La primera parte de Doraemon es uno de los tantos juegos que tendremos el gusto de volver a revivir en esta sección, aunque sea en la pantalla de nuestro ordenador. El juego que nos ocupa se basa en las aventuras de este particular gato que ha castigar a los enemigos que se crucen en nuestro camino mediante puñetazos a larga distancia, disparos y armas especiales que iremos encontrando por el camino. Cada escenario comienza en un mundo lleno de puertas dimensionales donde podremos pasar directamente a la acción, recoger *items* o dialogar con personajes; también encontrareis algún que otro puzzle y enemigos finales. Los gráficos del juego están bien conseguidos, la música es un poco repetitiva, al igual que ocurre con los efectos sonoros. El manejo del personaje nos puede acarrear algún disgusto al no reaccionar como nosotros querríamos. En definitiva, un juego divertido aunque los disparos no tengan nada que ver con la serie televisiva (incluso Doraemon puede disparar como si tuviera una ametralladora, algo realmente increíble).

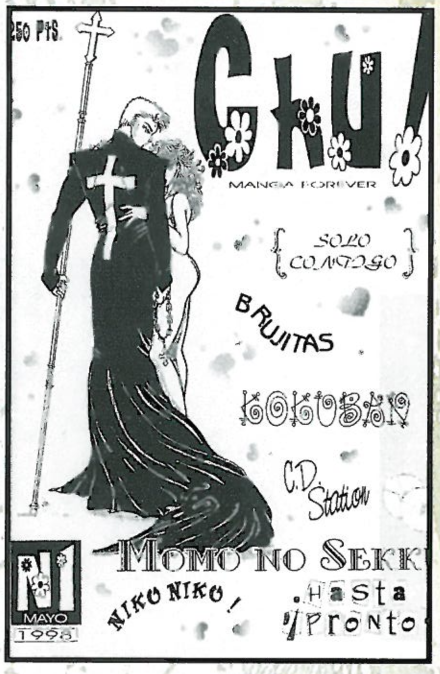
Periféricos

NINTENDO 64DD



Quizá el gran error de Nintendo-Japón fue crear una consola a base de cartuchos con el pretexto de que los CD's eran muy lentos. La creación de juegos en cartucho encarece mucho el precio final de los juegos y limita muchísimo la cantidad de megas necesarios para buenos gráficos y efectos. **Nintendo**, dispuesta a subsanar el error, al poco tiempo de lanzar la consola, anunció que sacarían un periférico que tendría incluso mayores ventajas para la creación de juegos y más rápido. Dicho periférico se hace llamar 64DD, se acopla debajo de la consola (como podéis ver en la imagen) y nos dará soporte para los nuevos "cartuchos" de Nintendo, que tienen la peculiaridad de disponer de un máximo de 512 Megas que se pueden utilizar incluso...¡¡¡para grabar encima!!! (a gusto del programador) y así no depender de una tarjeta de memoria independiente como ocurre actualmente. Para aquellos que viváis de los datos, los juegos en 64DD tardarán tres veces menos en cargar que en las consolas actuales, incluye 4Mb de DRAM para aumentar la potencia de la consola, una nueva *bios* y salidas para conectar nuestras consolas o conectarse a Internet.Respecto a los juegos, se sabe que **Zelda 64** será uno de los primeros en aparecer. Se dice por Internet que los juegos serán más baratos que los cartuchos y que el 64DD vendrá a costar algo menos que la consola, pero no mucho...De momento nos conformaremos con esperar hasta finales del próximo año para que aparezca en nuestro país (si es que aparece) o si os podéis permitir viajar a Japón estas Navidades, seguro que lo encontráis a la venta aunque incompatible con la versión PAL. Os mantendremos informados.

Ismael Rodríguez.



CHU! (nº1)
Blackie
c/ Gordóniz nº53, 6º E
48002 BILBAO
E-mail: 5ruferna@rigel.deusto.es

Formato cuartilla, B/N, 44 páginas. 250.-ptas.

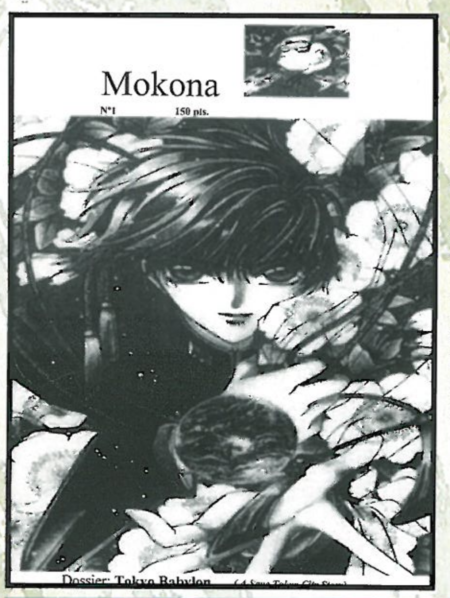
Chicas, el fanzine que habéis estado esperando (y chicos, el que habés estado esperando vosotros para entenderlas a ellas), lleno de romance, emociones y mangas de autoras que prometen.



Zaragoza Mix 3
Apdo. correos 2156,
ZARAGOZA
E-mail: olimpo@nexo.es

Formato cuartilla, B/N, 24 págs. 99.-ptas.

Embolsado junto a una peseta que es el cambio de los veinte duros, una nube rosa y una pegatina que anuncia "soy un friki" nos llega este fanzine de Zaragoza que, además de por sus artículos, destaca por un particular sentido del humor.



Mokona (nº1)
Fco. Javier Cumplido Hornera
c/ Lizst nº10 entlo. 2ª, escalera izda.
08923 Sta. Coloma de Gramenet
BARCELONA

formato A4, B/N, 44 páginas. 150.-ptas.

Fanzine dedicado al shojo y más concretamente, a la obra de Clamp. Incluye traducción del manga Clamp Gakuen Tanteidan (16 págs.).

RENDERS DE LOS LECTORES

Nota de la redacción: este mes no se han incluído renders por falta de material. Esperamos vuestros renders!

DIRECCIONES

Ahí van las direcciones de los fanzines que os faltaban:

Information High (nº1)
c/ St. Roc nº3
Sant Julià de Ramis
17481 GIRONA
E-mail: keiichi@apdo.com

ABCB, el café-fanzine de la calle Orange (nº2)
Miguel A. Sánchez
Ap. de Correos 54.225
28080 MADRID
E-mail: mike@neptuno.ciberteca.es
(para la mailing list de KOR enviad un mail a: elorte@neptuno.ciberteca.es)

Hentai Plus (nº1)
c/Muntaner nº193,3º, 1ª
08036 BARCELONA

Fayin y DIN A5 (nº1)
c/ Salvador Espriu nº3
Alella
08328 (BARCELONA)

Fantoche (nº0)
Apdo. Correos 1097
Ibiza
BALEARES

Bad Blood (nº2)
Javier Martínez Hernández
Po. de la Estación nº60, 1º
37003 SALAMANCA

Mi querido Yabushita (nºs 1 y 2)
(continúa en el fanzine Chu!, por lo tanto escribid allí).

Metallicana (nº2)
Alex Mateo Seguí
c/ Migdia nº66, 2º
17003 GIRONA

Generación manga (nº9)
c/ Artíes nº109
28660 Boadilla del Monte
MADRID
E-mail: marlog@mx2.redestb.es

Alien Graphic Company
c/Valencia nº5, casa 4
08391 Tiana
(BARCELONA)

MINI-REPORTAJE

SUPER BIKKURIMAN

SUPER FÉNIX



Hace unos meses, una cadena privada reponía una serie de anime cuyo título era **Super Bikkuriman** rebautizada como **Super Fénix**. Esta serie ya se había emitido anteriormente pero entonces lamentablemente se cortó cuando solamente faltaban seis escasos episodios para el final.

En Japón en los años 87-89 ya se había realizado una producción del mismo tema dirigida por Yukio Kaisawa que se hacía llamar simplemente **Bikkuriman** y que contaba con unos personajes diseñados por Mitsuru Aoyama. Fue entre los años 92-93 cuando se estrenó Super Bikkuriman, producida por Tôei con una mejor animación y basada libremente en el manga de Shishiko Ochiyo publicado por Shogakukan (en más de cuatro volúmenes). En su desarrollo participó su director y animador Yukio Kaizawa, el diseñador de personajes Mitsuru Aoyama (G.S. Mikami, Bebop Highschool) además del director artístico Futaharu Urada, el mismo director artístico de Dr. Slump Arale chan y de G.S. Mikami.



La serie recoge un total de 36 episodios emitidos en Japón desde mayo del 92 hasta abril del 93 (en Terebi Asahi) y explica, en una atmósfera de fantasía, las aventuras de **Fénix** y sus amigos **Tiki, Asuka** y **Amur** en **Terra Sapiens** (el planeta Tierra).

Argumento

Al margen de la Tierra existen dos esferas, la de los ángeles y la de los súper-demonios (regida por **Black Zeus**). Este último atacó con sus hordas la esfera de los ángeles obligando esto a su rey a enviar a su hijo a la Tierra para protegerle junto con un bloque de piedra tallado que es la llave de la luz y de las tinieblas, la Litografía.

Todo empieza en Terra Sapiens, que ha empezado a ser invadida por los demonios. En ella resisten algunos ángeles exiliados y otros grupos humanos que sufren o bien se resisten a someterse al poder de Black Zeus. Entre los ángeles exiliados se encuentra **Cristal**, a quien fue asignada la protección del príncipe Fénix y de **Hook**, que crió a Fénix. La posterior muerte de **Hook** (muere heroicamente salvándole la vida) provoca que Fénix, con su rabia, consiga manifestar la fuerza heredada del guerrero legendario **Androco** y elevar la potencia necesaria para *ciber-transformarse* (consiguiendo un estado de superioridad energética con la que consigue un gran poder y una armadura cibernética). Es a partir de este momento cuando, siguiendo las instrucciones de **Meca Tortuga** (una fortaleza de poder santo) se lanza a la búsqueda de los seis fragmentos de la Litografía. Dispersos y protegidos cada uno por un guardián y con los que puede eliminar la posibilidad del renacimiento del dios de los demonios **Cicroid Annod**. En su camino encuentra a Asuka, un chico huérfano que sobrevive en una inhóspita tierra con su ingenio, heredero del guerrero **Horosi** y que también termina por *ciber-transformarse*; Tiki, príncipe del Imperio del Mar llega a la tierra con el único propósito de conseguir la Litografía, es heredero del guerrero **Anradi** y empieza con muy mal pie su relación con Fénix. Y por último está Amur, un ángel que también perdió a sus padres ; es una chica encantadora pero de una naturaleza misteriosa y muy sensible al poder demoníaco. Acaba revelándose como la poderosísima Amazona Amur Luz de Luna dejando a más de uno con la boca abierta.





Comentario

La primera impresión probablemente es de una historia típica, pero es una conclusión erronea. Es muy brillante en todo su conjunto. Si nos fijamos en los personajes encontraremos detalles pintorescos; Asuka se queja constantemente porque hace de "chacha". Luego están las peculiaridades de los generales de Black Zeus...entre otras. La arisca Saladín (lleva el nombre de un mítico guerrero musulmán) que es la persona de confianza de éste, la Oscura Hera tiene muy mala baba y poca preferencia por despeinarse aparte de llevarse a matar con Saladín y el Capitán P, una especie de perro mecánico que habla con rintintín. Y eso por no hablar de Pequeño Minos, un demonio creado por Black Zeus con un carácter más bien sádico. Y todo ello está perfectamente complementado por un guión aún más brillante con humor por todos los extremos y del que afortunadamente se beneficia la traducción libre (pero a la vez excelente) que se ha realizado de la serie así como un doblaje con una calidad que pocas veces encontramos en las animaciones.





■ Bárbara Pésquer

LA OPINIÓN DE LÁZARO

"De La Amistad"



Buenas, amig@s, este mes me apetece tratar el tema de la amistad en las series de manganime, que quizá pueda parecer sencillo y carente de interés pero que si se examina detalladamente tiene miga. Veamos.

En estas nuestras series favoritas los amigos no lo son siempre, muchas veces esta amistad varía a lo largo de las mismas por distintos motivos. Así por ejemplo **en Saint Seiya** (Los Caballeros del Zodíaco) los cinco protagonistas empiezan siendo enemigos, máxime esto en **Ikki** que es el primer "malo" importante de la serie; también vemos esto en **Kinniku Man** (Muscle Man), donde todos los enemigos del príncipe **Suguru** acaban siendo sus amigos, empezando por **Terry Man** y **Robin Mask** y acabando por **Buffal Man**; o por poner un ejemplo universal esto asimismo se da en **Dragon Ball**, donde comenzando por **Yamcha** y **Kulilin** y terminando por **Vegeta** todos en un principio quieren matar a **Goku** para luego acabar siendo más amigos que gorrinos (bueno, quizá Vegeta no mucho, pero ya me entendéis, ¿no?). Y viceversa, en **Hokuto no Ken** (El Puño de la Estrella del Norte) tanto el primer enemigo (**Shin**) como el último y definitivo (**Raoh**) pasando por alguno de los intermedios, son antiguos amigos (o incluso hermanos) que han cambiado sus sentimientos hacia estos protagonistas; otro ejemplo apropiado sería **Akira**, donde **Tetsuo** era casi como un hermano para **Kaneda** antes de transformarse e intentar desintegrarlo en repetidas ocasiones.

Aunque, evidentemente, también se pueden dar series en las que los amigos lo sean desde un principio y lo mismo para los enemigos.

Además aquí se puede hacer una referencia al artículo del mes pasado. En él decía que es muy difícil encontrar a un villano que sea malo porque sí, por el simple hecho de ser cruel y hacer el mal. Pero en cambio sí que se dan ejemplos de amistad pura, desinteresada y a toda prueba que son casi la parte de más ciencia-ficción de la serie, ya que amistades tales en las que se sea capaz de dar la vida alegremente por un amig@ ya la justifiquen como en **Sanctuary** o se dé por espontaneidad como en **Saint Seiya,** en la realidad prácticamente no existe. Así pues resulta que parecen más creíbles las motivaciones de los malos que las de los buenos.

¿Pero por qué todo esto? Básicamente porque esta mezcla de amistad/enemistad alcanza su máxima expresión en *el rival*. ¿Y quién es el rival? Pues más o menos viene a ser ese personaje prácticamente igual al protagonista con quien éste ineludiblemente debe competir y que se da en casi la completa totalidad de los títulos de manganime. Así en las series de lucha siempre hay un malo tan fuerte o más que el prota y contra el que se debe librar la batalla final; en las series deportivas inevitablemente existe un personaje que practica el mismo deporte que el protagonista siendo su nivel tan alto o incluso mayor que el de éste y contra el que ha de jugar el partido definitivo; en las series románticas normalmente hay un personaje francamente parecido al principal que le va a disputar el amor de la chica/o en cuestión; etc.



Y, tal como se desprende de lo anteriormente dicho, es ese rival quien da la salsa a la serie, ya que pese a que pueda ser más o menos interesante en su transcurso, siempre se da una preparación especial al enfrentamiento final con él. Y es en esta presentación del enemigo definitivo donde se encuentra la conexión con la amistad.

Veréis, esa preparación del último duelo se puede hacer de manera cutre al estilo Dragon Ball (es decir simplemente dando unos ejemplos de lo increíble de su nivel o cogiendo a antiguos rivales para enfrentarlos al nuevo y que éste al humillarlos demuestre su categoría) o se puede hacer bien al estilo Hokuto no Ken (es decir dándole protagonismo).

Así para nosotros nunca será igual un personaje al que sólo nos presentan brevemente ofreciéndonos apenas un pequeño repaso de su "currículum" que uno al que hemos podido conocer y ver progresar. Jamás podremos tener en semejante estima a un personaje del que lo único que sabemos es que cogió al malo del anterior enfrentamiento importante y lo derrotó fácilmente que a uno al que hemos visto "crecer" casi a la par que a nuestro protagonista. Y entonces viene el elemento definitivo, el toque final para dar emoción, la jugada maestra de los guionistas: hacer al rival amigo del protagonista.



Así, al entablar amistad este personaje pierde su sambenito de "malo" y elimina por tanto la seguridad de su derrota: ya no es "malvado", así que no tiene por qué perder obligatoriamente (de hecho en **Ganbare! Kickers** (Supergol) nuestro protagonista es derrotado en el partido final por el rival de la serie, quien consigue detener su último disparo y obtener así la victoria), con lo que la cosa gana muuuuucho en emoción.

El ejemplo más claro que puedo dar es también el que mejor conozco, el que se da en **Touch** (Bateadores). En dicha serie el rival del protagonista, **Tatsuya Uesugi** (Carlos Alvarado), es **Akio Nitta** (Mario Ríos), quien no sólo compite con él en el campo de juego sino también en el terreno amoroso, pero como este personaje no es "malo" sino que es amigo suyo (pese a que tenga motivos para rivalizar con él) ya no hay certeza de que al final vaya a caer derrotado, subiendo así muchos enteros el nivel de interés que esta serie ofrece. Otro ejemplo parecido es el que se da en **Ranma ½**, en ella el contrincante más fuerte de **Ranma** es **Ryoga**, quien además lucha con él por el amor de **Akane** y es sin duda el personaje secundario que más protagonismo tiene.

Claro que esto de "subir de nivel" a los rivales obliga a dejar bien clarito cómo acaban estos la serie e incluso arriesgarte a que caigan mejor que el propio protagonista y deje mal sabor de boca que al final de la serie no "ganen".

Y esto era más o menos de lo que os quería hablar, sin duda a lo largo de mi análisis habré olvidado muchas cosas importantes pero espero que en términos generales me haya sabido explicar y os haya dado en qué pensar con respecto a este tema.

Es todo, el mes que viene más.

Lázaro Muñoz

LA OPINIÓN DE lOS LECTORES

TERCER MILENIO



IMAGEN DE DARK ANGEL

En realidad, no nos gusta el manga. ¿Qué se siente al leer una frase como esta? ¿Incredulidad? ¿Rechazo? ¿Puro y simple cabreo? Y, sin embargo, no nos gusta el manga.
Un helado de nata es algo que podría gustarnos, o una tarde en el cine, o esa charla con los amigos que se alarga interminablemente, pero no el manga. El manga nos emociona. El manga nos absorbe, nos arrastra violentamente de un sentimiento a otro, nos zarandea como un huracán. ¿Es esto algo tan simple como "gustar"?. No, nada de eso. En último término, todos nosotros amamos el manga. Y, no obstante, no hacemos manga. El fenómeno es reciente en Europa, es cierto: cinco años en España, un poco más en Italia y Francia, algo menos en Alemania e Inglaterra... En este tiempo, y con todo mi respeto para los autores que han intentado el llamado "estilo manga", no se ha hecho auténtico manga en Europa; no tenemos nada para comparar, ni aun de lejos, al material que nos llega de Japón.
¿Por qué sucede esto?
Para responder a esta pregunta (o intentarlo, al menos) es preciso comprender lo que el manga es en realidad.
Manga no es cómic. No es, desde luego, la manera japonesa de hacer cómic, como algunos piensan. Nada más lejos de la realidad. La esencia del manga no pertenece al cómic o al animé, no es algo exclusivo. Se trata, más bien, de un espíritu común a la literatura japonesa, a su cine, a sus ceremonias, sus fiestas o su particular entendimiento de cuestiones como las artes marciales, el arte de las flores (ikebana) o el camino del Zen. Nace de una forma integral de entender la vida y de vivirla, de una actitud ante los hombres y la existencia que no tiene paralelo en nuestra cultura occidental.
Y manga es, por tanto, la rebelión contra la ideología de supermercado que nos acosa desde los medios de comunicación (o adoctrinamiento), con el éxito en todos los estantes y ningún recuerdo del precio que por ese éxito hay que pagar. Manga es el sueño de un país que ha saltado sin transición de la edad media al siglo XXI y trata de conservar su inocencia, la que nosotros perdimos hace mucho.
En las historias manga (cómic, OVA o animé), esto se concreta en una serie de principios que todos conocemos bien, pero que conviene recordar:
Los personajes siempre importan más que la historia que se narra. Porque las historias tratan sobre personas y están hechas para las personas. Un personaje tiene sentimientos, defectos y virtudes, sueños , logros y fracasos. Un personaje no puede limitarse a ser un fantoche de musculatura hipertrofiada, una mera excusa para llegar al lector. Porque cuando el personaje deja de importarte, las personas han dejado de importarte.

La acción es lineal. Se prescinde, en todo caso, de los artificios que con tanta frecuencia nos golpean en el cómic europeo. Las historias tienen valor por sí mismas, y **la atención** debe centrarse en ellas exclusivamente. La deformación narrativa, los efectos visuales y la experimentación sin límite pueden tener sentido en ciertas obras, pero su abuso busca solamente encubrir la ausencia de ideas válidas.

ILUSTRACION BASADA EN VAMPIRE HUNTER (AKA DARKSTALKERS)



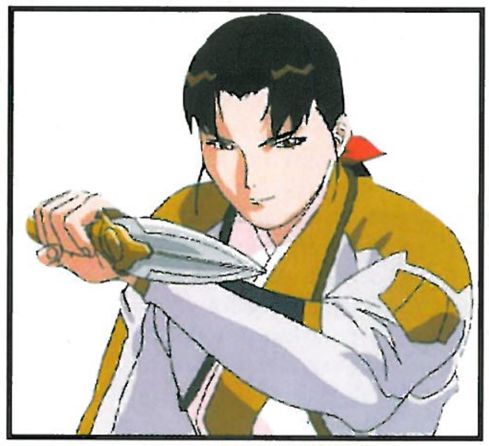
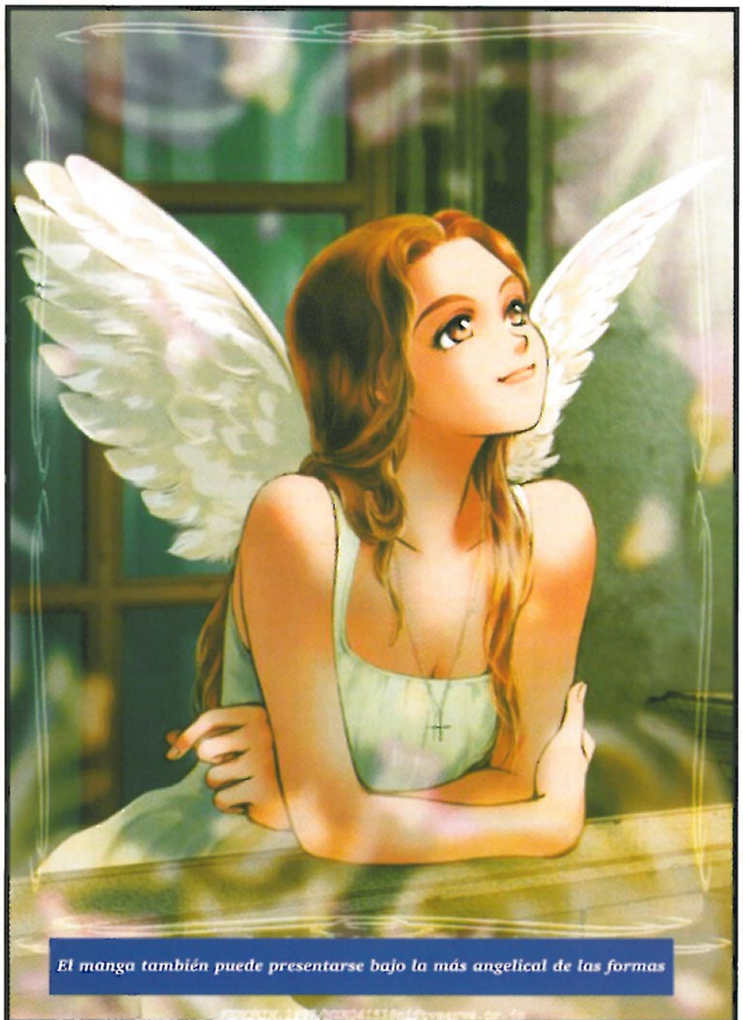


IMAGEN DE HAKKENDEN



El manga también puede presentarse bajo la más angelical de las formas

La descripción es lenta. Puesto que el sentimiento es lento también. El manga se centra en los sentimientos, en la implicación emocional de un lector que participa activamente. Y el sentimiento requiere tiempo. Esto no significa que los personajes no se vean envueltos en una acción frenética, sino que la forma de contarla nos permitirá introducirnos profundamente en ella.

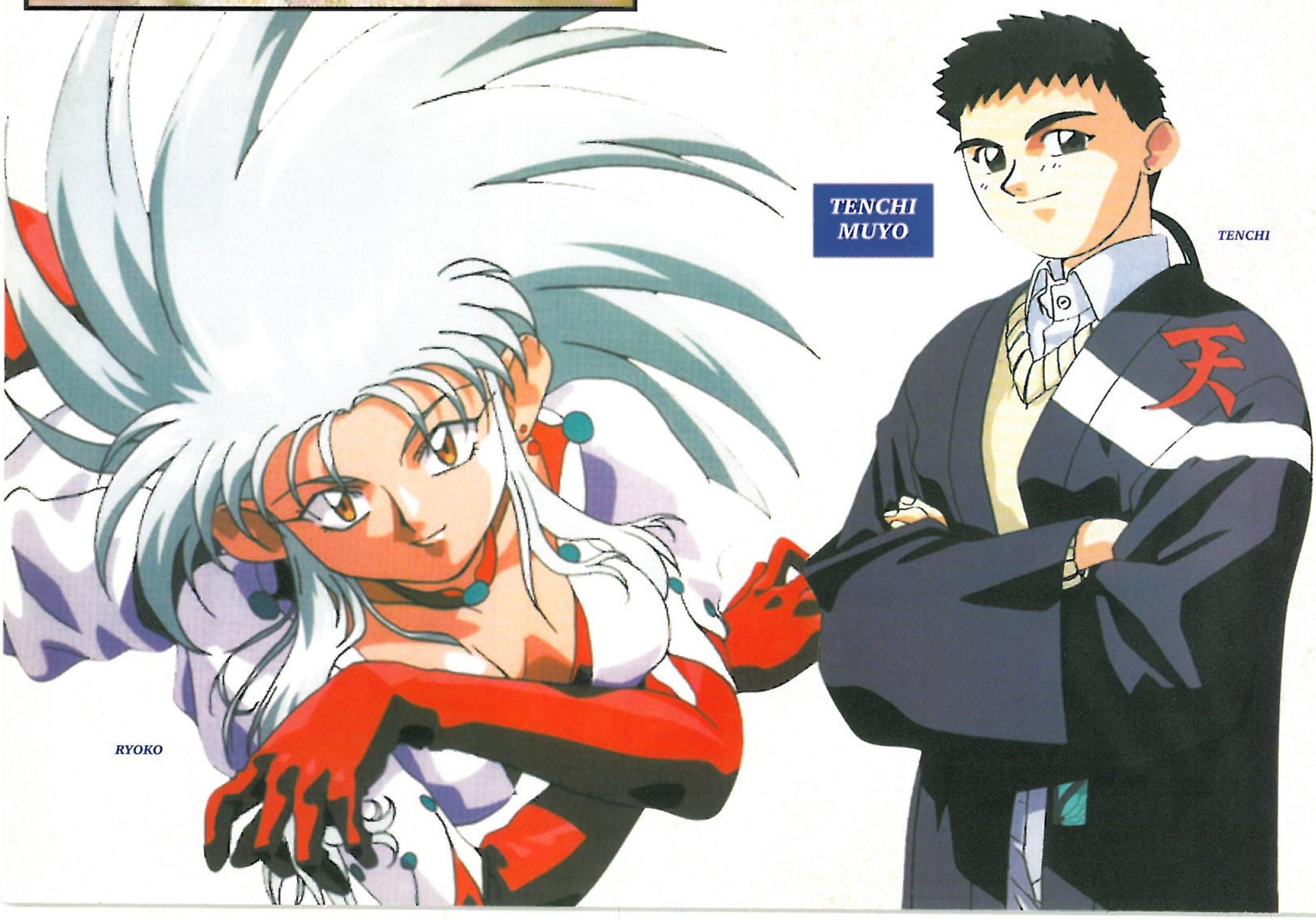
El dibujo predomina sobre el texto; este cumplirá una función de apoyo, refuerzo, matización o adición, pero no explicará por sí mismo. El contenido del manga es visual. Como la vida misma.

No voy a referirme aquí a los temas usuales del contenido de los mangaas, como la amistad, el esfuerzo, el éxito y la derrota, el humor, el misterio, la tristeza, la muerte o el amor. Estas cuestiones pertenecen al contenido del manga, que es ante todo, una forma de enfocar estos contenidos.

Dicho todo lo anterior, regreso a la pregunta original: ¿por qué en Europa (en España concretamente) no se hace manga? ¿Nos faltan dibujantes? A la vista de los fanzines que en la revista Dokan reseñáis, está claro que no. Son muchos y de una gran calidad. Madurarán con los años y podrán superar a cualquier profesional japonés si se lo proponen y el miedo al sacrilegio o un ciego respeto a los maestros no se lo impiden. Aquí somos tan buenos como ellos.¿Entonces?

La conclusión forzosa es que aún no hemos profundizado lo suficiente en el espíritu del manga. Copiamos sus reflejos e imitamos las formas. Aparecen trabajos con chicas de ojos grandes y nombres japoneses. Pero la esencia del manga está ausente en estas obras, falta originalidad. Los guionistas, o los dibujantes en su aspecto de guionistas, no acaban de comprender que Europa no debe ser un espejo del Japón, sino que ha de aportar -guardando la esencia- su propios valores y darle un empuje al manga. Por consiguiente, ya que la ambición, como la imaginación y el deseo, es libre, propongo que abramos el tercer milenio con algo nuevo, poderoso y brillante: un modo propio de hacer manga que nos asombre. Al fin y al cabo, el manga somos nosotros.

Nicolás F. Pardo



TENCHI MUYO

TENCHI

RYOKO

TEGAMI

手紙

第一話

Hola , ¿qué tal lleváis el preludio al salón?, tras esta preguntilla vayamos al grano que tengo que ganarme los garbanzos.

CUESTIONES GENERALES

Hay ciertas preguntas que realizáis un buen número de otakus, así que para ahorraros tiempo y esfuerzo las contestaré en este apartado, son:
Del CD-Rom se puede extraer absolutamente todo, de todas formas de ello se encarga el servicio técnico (jgy@intercom.es), no la sección de correo.
Y ya veremos lo de incluir emuladores.
"Kulotsura" y Takahashi siguen vendiendo, así que es presumible que se esté haciendo todo lo posible por traer a España I´s e **Inu-Yasha**, paciencia.
NADIE publicará el manga de DBGT porque NO existe, es inútil que nos lo pidáis una y otra vez, no hay nada que publicar (salvo una versión pirata que parece estar hecha en Hong Kong).
Por favor escribid con letra descifrable, que me estoy volviendo loco con algunas cartas.Sobre los pósters, habrá tiempo para todo, y se estudiará lo de incluirlos aparte para no agujerearlos con la grapa.
Las muchas preguntas sobre Evangelion las omito pues imagino que quedarán contestadas a raíz de la publicación de nuestro monográfico sobre el tema.
Vale, intentaré convencer a la jefa de que meta una sección de manga erótico, guarretes.
Por favor firmad tod@s vuestras cartas (sí, incluso los que os cagáis en mis muertos por meterme con Dragonbol, no tengáis miedo que no me como a nadie), ya que me resulta muy difícil tener en cuenta una carta de alguien que no se atreve a firmar su propia opinión.
Por cierto, para ahorrarle a la jefa insultos y bilis mi mail privado es lazaro_munoz@mailcity.com, que el de dokan@intercom.es lo lleva ella y la pobre no se merece pagar por mis pecados.

Óscar Soro, Binepar (Huesca)

No he podido localizar a Sergio Herrera, así que no te puedo decir cómo pasarte al último malo del "Metal&Face" (sea lo que sea eso). Los OVA's de Bastard! están anunciados por parte de Manga Films para octubre o noviembre (lo creeré cuando lo vea), y lo del Megades de DS es una referencia que hace Hagiwara al grupo Megadeth, la serie está llena de ellas. Si te suscribes a la revista (cosa que te recomiendo) sí que te mandarían los 12 números a partir del que tú especificaras, y además también hay un servicio de atención al cliente por si por algún motivo el CD se deteriora en el transporte.

Enrique López, Zaragoza

La maquetación ya habrás visto que mejora número a número, ten un poco de paciencia, y sobre la publicidad... la verdad, yo no creo que tenga mucha, más bien al contrario, además, ten en cuenta que cuanta más publicidad tengamos más dinero y por tanto más ventajas para vosotros. Ciertamente tus críticas habrán causado interesantes reacciones en la jefa, pero yo me he reído mucho, y sí, sí que soy ese Lázaro Muñoz, así que ciertamente puedes tutearme.

Víctor Rubiella, Barcelona

Se estudiará lo de incluir en romaji las letras de las canciones, por lo menos las de las más famosas y solicitadas. A mí no me pasa nada, debes entender que no me divierte especialmente meterme con la gente (de hecho es muy triste ya que eso significa que las cosas van muy mal), es simplemente que ahora me apetece escribir sobre temas generales en vez de denunciar las barrabasadas de la autodenominada "peña altruista", pero tranquilo, que ya voy teniendo material para otro artículo de los míos.

Jordi Massó, Tordera (Barcelona)

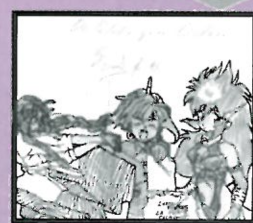
¿Que qué se ha hecho con Ranma ½? Fácil, sacarla con un formato que ha hecho que los aficionados se cansasen, por eso ya se ha anunciado que la actual miniserie es la última. Sí, tanto en España como en Japón hay editoriales que se dedican a todo eso que tú dices, lo único que tienes que hacer es probar suerte. Y sobre traducir si vas a mandar a Japón... bueno, yo te recomendaría que pasases las cosas al inglés porque es universal, pero si no cuando menos manda las cosas en español.

María Pérez, Santander



Nos pide que publiquemos más juegos como el de Neophyte y pregunta qué son los ficheros .ZIP. Verás, un fichero con esa extensión contiene uno o más ficheros "normales" que han sido comprimidos para ocupar menos espacio. El programa más famoso y utilizado para crearlos, descomprimirlos o trabajar con ellos es el WinZip, del que acaba de salir la versión 7.

José A. Esqueda, Madrid



Gracias por la información para mi sección, la usaré sabiamente. De Ah! My Goddess sí que hay más, en concreto otras dos cintas con el final de la historia. Lo del cambio de teléfono de Manga Films no es como piensas, sino que cuando cambiaron de número ya tenían un elevado volumen de cintas en el mercado, por lo que ya era imposible cambiar los datos, por eso los teléfonos que aparecen en las primeras cintas están ahora anticuados.

Jaime Esteban, Madrid

La diferencia con respecto a otras revistas informáticas que son más baratas pese a tener también un CD-Rom se puede deber primero a que tienen una mayor tirada y se lo pueden permitir y segundo a que tienen un volumen de publicidad infinitamente mayor, y todo ese dinero que entra por publicidad lo pueden luego descontar del precio al público. La sección de juegos de rol basados en el manga... bueno, también es una idea. Personalmente no la comparto ya que una cosa es el manganime y otra los productos relacionados, pero cierto es que es mucha la gente que desearía ver esa sección, se estudiará el tema. Sobre los juegos, ten en cuenta que no es tan fácil obtener el material del CD, entra toda la movida de derechos y similares, pero se hace lo que se puede. "Dokan" no significa nada, es una onomatopeya, mientras que "Tegami" significa "carta". Ese programeja que hace aparecer personajes de Evangelion sentados en las ventanas en teoría te debería aparecer sin símbolos raros, pero vamos, los principales son los de arriba, sobre todo los de Rei, y son las distintas opciones para que aparezca: vendada, con uniforme de colegio.

CARTA DEL MES

Pese a que hasta ahora hemos omitido las cartas emotivas o que sólo nos contaban su opinión, desde ahora publicaremos más o menos íntegra (según su extensión) la mejor carta recibida cada mes. Y la primera merecedora de ser publicada es ésta de **Little Andy**, un chico de Lérida:

Little Andy, Lérida

Querida amada mía:
No sé cómo decirte esto, ni siquiera sé cómo empezar... Procuraré ser directo, pero no sé si podré.
Te vi por primera vez en aquella vieja y sucia librería de debajo de los porches. Entré con ánimos de poder encontrar algo aceptable de manga, como cada día. Lo recuerdo muy bien: fue el uno de abril. No hacía buen tiempo, pero aún así me fui solo, como siempre, a la tienda. Cuando entré, apenas te vi de refilón. Estabas junto a las revistas de PC´s, medio escondida. Me fijé un poco más. No eras una alucinación. ¡Eras real, y estabas allí, sola pero luciendo! Nunca había visto a ninguna como tú. A pesar de que no te conocía de nada y de que no sabía si podías ser para mí, quise que vinieras conmigo. Quería estar contigo por y para siempre.
Cuando conseguí que saliéramos juntos de la librería me di cuenta de que éramos el uno para el otro. Aunque tú sabías más cosas que yo, seguí contigo para que me enseñaras todo lo que sabías. Pero para mi desgracia esta felicidad no fue eterna. ¿Cuánto tenía que esperar para poder volver a ver tu extremada belleza, tu suave cara?
Pasó mucho tiempo. Día a día volvía a la librería a buscarte, pero no estabas allí. Pero un día gris para mí, te volví a ver. Esta vez estabas más guapa; tanto, que mi día gris se volvió soleado de repente.
Ya han pasado tres meses y medio desde entonces y ahora estoy esperando que de nuevo pase el tiempo porque sé que ahora sí te encontraré. Mes a mes podré abrazarte de nuevo, mirarte y, sobretodo, amarte.
TE QUIERO, DOKAN

Y nosotros a ti, Andy, esta carta no tiene precio, en serio.

Pablo López, Barcelona

Al contrario que tú, yo opino que en el dojinshi deberíamos dar oportunidades a autores españoles en vez de bajarnos cosas de japoneses, se consigue más calidad, ayudas a tu gente y personalmente considero mucho mejores los trabajos.

E-MAIL ADDRESS

Jorge San Martín es de Zaragoza y le gusta Evangelion y todas las partes de DB.
Ib309477@public.ibercaja.es

Mike tiene 12 años, es de Madrid y le gustan Dragon Ball (sin GT), Evangelion, Ranma ½, Dragon Half, Dominion...
Mruff@mx3.redestb.es

Agnes Llorens Altimis tiene 15 años, es de Sta. Coloma y le gusta el manganime.
Uei0736029500@eurociber.es

Lázaro Muñoz tiene muchos años, es de Albacete y le gustan las chicas guapas marchosas y amantes de la fiesta.
Lazaro_munoz@yahoo.com
(Nota: Lázaro eres un bandarra; chicas, no le hagáis ni caso que es peligroso. Fdo. Mary Molina)

TABLON DE ANUNCIOS

El club (indescifrable, lo siento) busca dibujantes e ilustradores de cualquier edad, sexo o condición para realizar trabajos de tema medieval y cyberpunk y participar en un proyecto de creación de juegos de rol y cartas. El resto del anuncio es ilegible, lo siento.
Rubén Sánchez Blanco
C/ Solano nº 9, 1ºD
28223 Prado Somosaguas
(Madrid)

SE BUSCA

Estoy haciendo una revista electrónica y busco buenos dibujantes o gente que domine la infografía 3D. La revista estará en internet y se llamará Pcfobia.
Raúl Vañes Sanz
C/ Rastrojo nº12, 1ºA
47014 Valladolid

Busco dibujantes/as de todo tipo de estilos.
Leo Bennacker
C/ Amadeu Vives nº41
08490 Tordera (Barcelona)

Laura López, Denia (Alicante)

Para conseguir el sombreado en la piel de los personajes puedes utilizar tramas o tintarlo a mano a base de punteados o rayas finas. Por cierto, muy emotiva tu carta, de las mejores.

OTAKU ADDRESS

Miguel Bravo Campillo
Bª de la Victoria nº4
30120 El Palmar
(Murcia)
Le gustan los juegos de ordenador basados en el manganime

Isabel San José Coronado
C/ Olivar nº13, 4ºB
28100 Alcobendas
(Madrid)
15 años, le encanta Cazadores de Magos

Gerard Girbes Berges
C/ Mallorca 632, 4º3ª
08026 Barcelona
15 años, le gustan Evangelion, Appleseed, AMS, Tenchi Muyo, Alita...

Jaime Rodríguez Rodríguez
Gª de los Marineros nº4, 2ª
21006 Huelva
Tiene 18 años, promete responder y le gustan Gamma, Madre Sarah y Akira.

Agnes Llorens Altimis
Ctra. De la Llacuna nº15, 2n pis
Sta. Coloma de Queralt (Tarragona)
Tiene 15 años y promete contestar a todas las cartas.

Víctor Rubiella Monfort
C/ Juan de Garay 44, 1º4ª
08041 Barcelona
Le gustan Katsura, Matsumoto, Evangelion, Sailor Moon y los triángulos amorosos.

Miguel Chaparro Pérez
Av. España nº24, 3ºA
28100 Alcobendas (Madrid)
Le gusta el manga erótico y quiere cartearse con otakus a los que también les guste y que quieran intercambiar material.

María Pérez López
C/ Marqués de la Hermida nº42, 5ºA
39009 Santander (Cantabria)
Le gustan especialmente CLAMP, Slayers, Bartard!, Record of Lodoss War y similares...

Jaime Esteban Álvarez
C/ Sierra Gorda nº40, 3º, 2
28031 Madrid
Cualquier aficionado (preferentemente aficionada) a quien le gusten el manganime y los juegos de rol.

José Antonio Esqueda
Hda. De Pavones 140, 5ºA
28030 Madrid
Le gustan AMS, Dragon Half, Renka y el manga de ese estilo.

Esto ha sido todo por este mes. Hasta el próximo "dokaneros"!

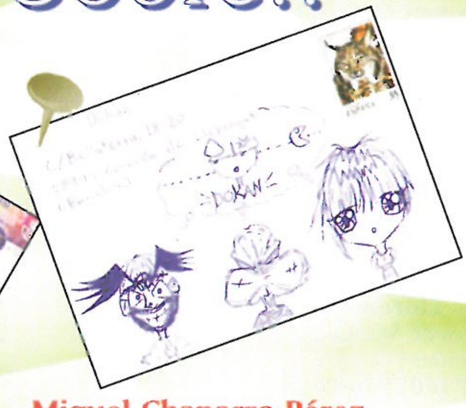
■ ***Lázaro Muñoz***

TEGAMI

Hermoso Sobre!!



María Pérez López, Santander (Cantabria)



Miguel Chaparro Pérez Alcobendas (Madrid)



José Antonio Esqueda, Madrid

Publicamos los más originales !!!

Dokan Tegami art gallery



Miriam Alvarez Morales (17 años)
Badalona (Barcelona)





Judith Ramón (12 años) **(Barcelona)**



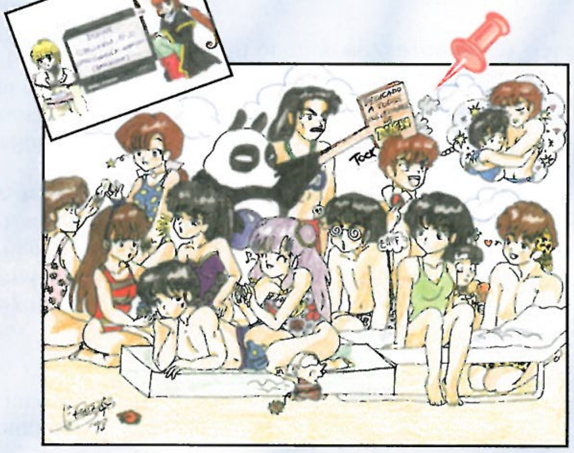
Raul Gil Pérez
Rubí (Barcelona)



Laura Sánchez Galán
Jerez de la Frontera (Cádiz)



Jesús M.ª Vallejo Barrassa (17 años)
Toledo



M.ª Cruz López Vergara
Linares (Jaén)



Yuki **(Valencia)**

Esperamos vuestros dibujos !!

LECTOR 32X

¡¡ YA TENEMOS GANADOR !!

Julián Nieto Andrés

de Salamanca

¡¡ FELICIDADES !!

En breve recibirás en tu domicilio el lector de 32x velocidades; como no nos enviabas fotografía, rogamos nos la envíes a la mayor brevedad posible, tu montaje fotográfico con Bunny (Usagi) Tsukino aparecera junto a un especial de montajes fotográficos en nuestro próximo número, junto a una nueva encuesta-sorteo

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Agotados todos los números atrasados, para realizar la suscripción a partir del número de Noviembre, rellenar el cupón y enviarlo a la dirección indicada.



❑ Vol. 1



❑ Vol. 2



❑ Vol. 3



❑ Vol. 4



❑ Especial Evangelion



❑ Vol. 5

Datos Personales:

Nombre: ______________________________
Apellidos: ______________________________
Dirección: ______________________________
Código Postal: ______________ Teléfono: ______________
Población: ______________________________
Província: ______________________________
País: ______________________________
Fecha de nacimiento: ______________ Edad: ______________

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ **Sí, deseo suscribirme a DOKAN y recibir los 12 números en casa.**

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)
☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ /_____ /_____ Firma:

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat
(Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

INSTRUCCIONES CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar SÍ).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Video

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgv@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

A jugar !!!

Este mes, a parte de algunas actualizaciones de algun que otro procesador de texto más algún programilla nuevo os espera una pequeña sorpresilla en el apartado e-manga: juegos interactivos. Éstos son puro y único entretenimiento, así que os vamos a dar algunas pistas porque seguro que de buenas a primeras muchos de vosotros pensaréis: "¿y ahora qué hago?"; es por eso que hemos decidido ayudaros un poco.

OSSAN





Esta jovencita intentará llegar hasta el final de la calle; pero no es tan fácil! docenas de "moscones" la acosan intentando ligársela. Tu cometido es, con un arma al estilo "doom" tirar melones sobre los moscones para librar a Ossan.

BOAT

Conduces una lancha a motor de salvamento y tu función es rescatar a todas las chicas que necesitan ayuda que irás encontrando. Pero cuidado con los troncos! si los tocas perderás 50 puntos. Más peligrosos son los cocodrilos que intentarán comerse a las chicas.
Como no puedes atacarlos debes esquivarlos, si tocas alguno pierdes 100 puntos.
Para ser algo tan sencillo este juego tiene más de dos fases.



KAERU



¿Os acordáis del famoso juego de mesa "Simón dice"? Pues esto es lo mismo pero con ranitas. Las ranas saltan al son de la música e inmediatamente, haciendo click sobre los troncos, has de repetir el movimiento realizado.

JACK AND BUDY'S WAR



Otro tópico llevado a la pantalla de nuestro ordenador. Si os entretiene el "piedra papel tijera" este es vuestro juego. Al ganar, el juego va proporcionando nuevos jugadores a los que vencer y si perdemos...recibimos un pastelazo en toda la cara!

あ a	か ka	さ sa	た ta	な na	は ha	ま ma	や ya	ら ra	わ wa
い i	き ki	し (si) shi	ち (ti) chi	に ni	ひ hi	み mi		り ri	ゐ wi
う u	く ku	す su	つ (tu) tsu	ぬ nu	ふ (hu) fu	む mu	ゆ yu	る ru	
え e	け ke	せ se	て te	ね ne	へ he	め me		れ re	ゑ we
お o	こ ko	そ so	と to	の no	ほ ho	も mo	よ yo	ろ ro	を wo
が ga	ざ za	だ da	ば ba	ぱ pa	ヴァ va	ぁ xa	ヵ xka	ゃ xya	ん n (n')
ぎ gi	じ ji	ぢ dji	び bi	ぴ pi	ヴィ vi	ぃ xi			
ぐ gu	ず zu	づ du	ぶ bu	ぷ pu	ヴ vu	ぅ xu		ゅ xyu	っ tt (t-)
げ ge	ぜ ze	で de	べ be	ぺ pe	ヴェ ve	ぇ xe	ヶ xke		
ご go	ぞ zo	ど do	ぼ bo	ぽ po	ヴォ vo	ぉ xo		ょ xyo	ゎ xwa

きゃ kya	しゃ sha	ちゃ cha	にゃ nya	ひゃ hya	みゃ mya	りゃ rya
きゅ kyu	しゅ shu	ちゅ chu	にゅ nyu	ひゅ hyu	みゅ myu	りゅ ryu
きぇ kye	しぇ she	ちぇ che	にぇ nye	ひぇ hye	みぇ mye	りぇ rye
きょ kyo	しょ sho	ちょ cho	にょ nyo	ひょ hyo	みょ myo	りょ ryo
ぎゃ gya	じゃ ja	ぢゃ dja	びゃ bya	ぴゃ pya	つぁ tsa	ずぃ zi
ぎゅ gyu	じゅ ju	ぢゅ dju	びゅ byu	ぴゅ pyu	つぃ tsi	でぃ di
ぎぇ gye	じぇ je	ぢぇ dje	びぇ bye	ぴぇ pye	つぇ tse	
ぎょ gyo	じょ jo	ぢょ djo	びょ byo	ぴょ pyo	つぉ tso	

a ↓ あ

AEIOU

Aquí sí que os hace falta una chuletilla del cuadro hiragana japonés. Se trata de un ejercicio de memoria; debéis pulsar por orden las vocales y silabarios según vayan apareciendo. Me explico, si el orden de las vocales japonesas es "a, i, u, e, o" debéis pulsar sobre ellas en ese orden cuando os aparezcan en el juego. Al acabar de pulsar con éxito las cinco vocales el nivel de dificultad aumenta introduciendo los siguientes caracteres correspondientes a los sonidos "ka, ki, ku, ke, ko". Os recomendamos jugar al lado de la tabla que os adjuntamos. Tratad de memorizarla y entonces podréis probar de aporrear estas vocales que aparecen y desaparecen a una velocidad increíble. Si no las atrapáis aparecerá un ratón que se os ha dormido en la pantalla. Es una auténtica prueba de reflejos.





Glosario de términos para los "no iniciados".

No, no os habíamos dejado solos! esta nueva entrega de términos os aclarará algunas dudas y os permitirá ampliar vuestros conocimientos sobre la jerga manga.

- **Acetato o cel**: son las transparencias sobre las que se han pintado los fotogramas que se filman para relizar los animes; actualmente dichos fotogramas se colorean en su mayoría por ordenador.
- **Anime**: nombre con el que se conoce en occidente a la animación japonesa (en Japón, *anime* se refiere a toda la animación producida dentro y fuera del Japón).
- **Bishojo**: género de manga protagonizado por chicas que "se entienden" entre ellas.
- **Bishonen**: lo mismo que el bishojo pero entre chicos; este género se conoce también como *Shonen Ai* (amor de chicos) y acostumbran a protagonizarlo estilizados e idealizados chicos (p.ej. Bronze, de Minami Ozaki). De esto se deriva el género Yaoi Ya (literalmente "vendedores de verduras") que son parodias de series famosas en las que se "lían" a sus protagonistas masculinos.
- **Cd Single**: Cd audio que contiene de dos a cuatro temas, que acostumbran a ser los openings o endings de una serie; su característico tamaño (son más pequeños) los diferencia.
- **Cyberpunk**: genero ambientado en el futuro que incluye ciencia-ficción, tecnología, clones, cyborgs y megacorporaciones como elementos principales. Los *mechas* son el complemento ideal para este género (com es el caso de Appleseed, de Masamune Shirow).
- **Daiko**: en japonés, "tambor".
- **E-zine**: *fanzine* electrónico.
- **Fanzine**: publicación realizada por aficionados a algún tema en particular.
- **Gag**: chiste, broma.
- **Hentai**: género de manga pornográfico.
- **Hi-tech**: literalmente, alta tecnología.
- **J-Pop**: género de música Pop realizado por grupos musicales japoneses.
- **LD**: siglas de Laser Disco.
- **Matsuri**: en japonés, "fiesta".

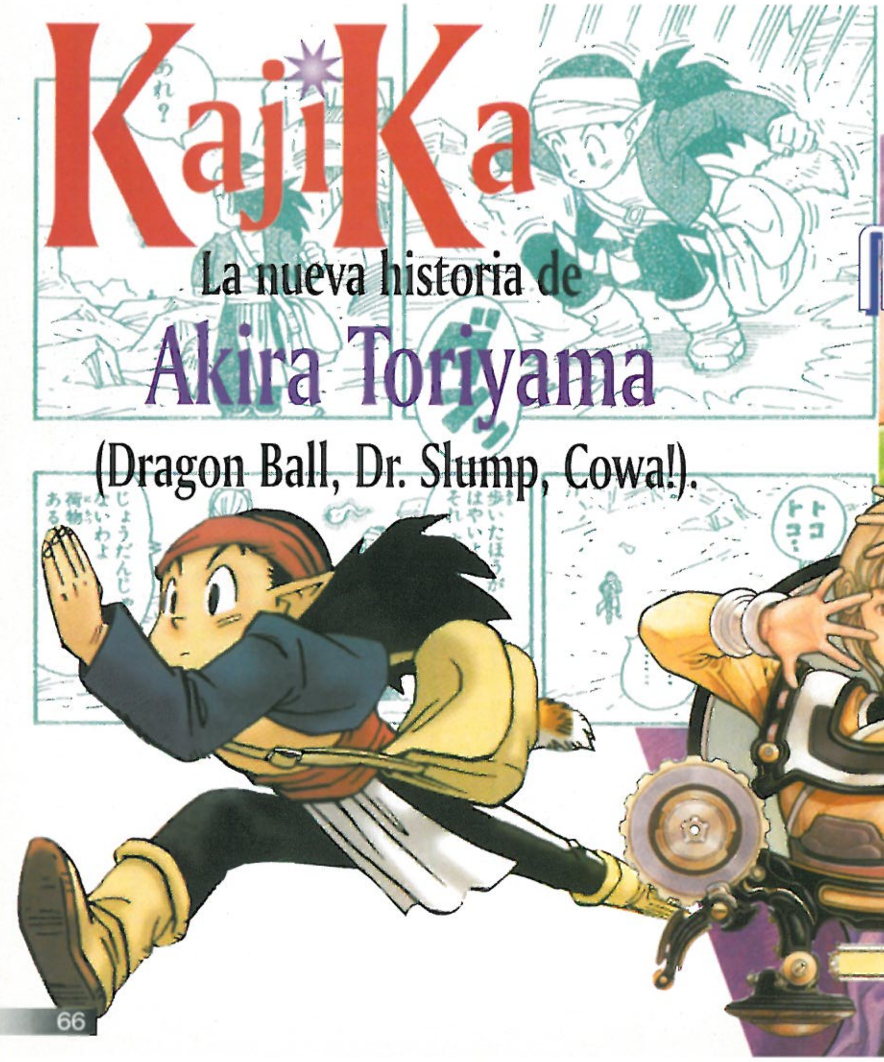
Mecha: abreviatura de mechanism, término inglés que significa "mecanismo"; se refiere a todo tipo de robots incluídos los *landmates* (robots de tamaño menor pilotados por humanos).

- **Nihon**: en japonés, Japón.
- **Nihon jin**: persona nacida en Japón.
- **Niku**: en japonés, "carne".
- **Nihongo**: idioma japonés.
- **Ramen**: fideos liofilizados que se preparan vertiendo agua hirviente sobre ellos; son instantáneos ya que después de haberlos tapado durante tres minutos ya están listos para comer. Vienen presentados en bolsitas o en vasos de porex. Es un plato rápido muy típico en Japón y se puede encontrar en varios supermercados chinos aquí en España.
- **Sci-fi**: literalmente, "ciencia-ficción".
- **Seiyuu**: en japonés, profesional del doblaje.
- **Shojo**: en japonés, "chica"; este término se usa también para el género de manga dirigido a las chicas con un característico trazo estilizado y normalmente, de tema romántico, terror o misterio.
- **Shonen**: en japonés, "chico"; término utilizado para denominar el manga dirigido a los chicos. Este tipo de mangas tienen un trazo más grueso y su temática acostumbra a ser de acción general.
- **Soap Opera**: término inglés para referirse a los "culebrones".
- **Space Soap Opera**: serie del espacio que incluye acción, tecnología y romance, sean de anime o de imagen real (lo serían: Macross, Star Trek...).
- **Staff**: término inglés que se refiere a los miembros que componen la dirección de una producción.
- **Tankoubon**: en japonés, "volumen de manga".
- **Terebi**: en japonés, "televisión".
- **VC**: siglas de Voice Character, términos ingleses que se refieren a los dobladores (traducido literalmente sería, "la voz del personaje").

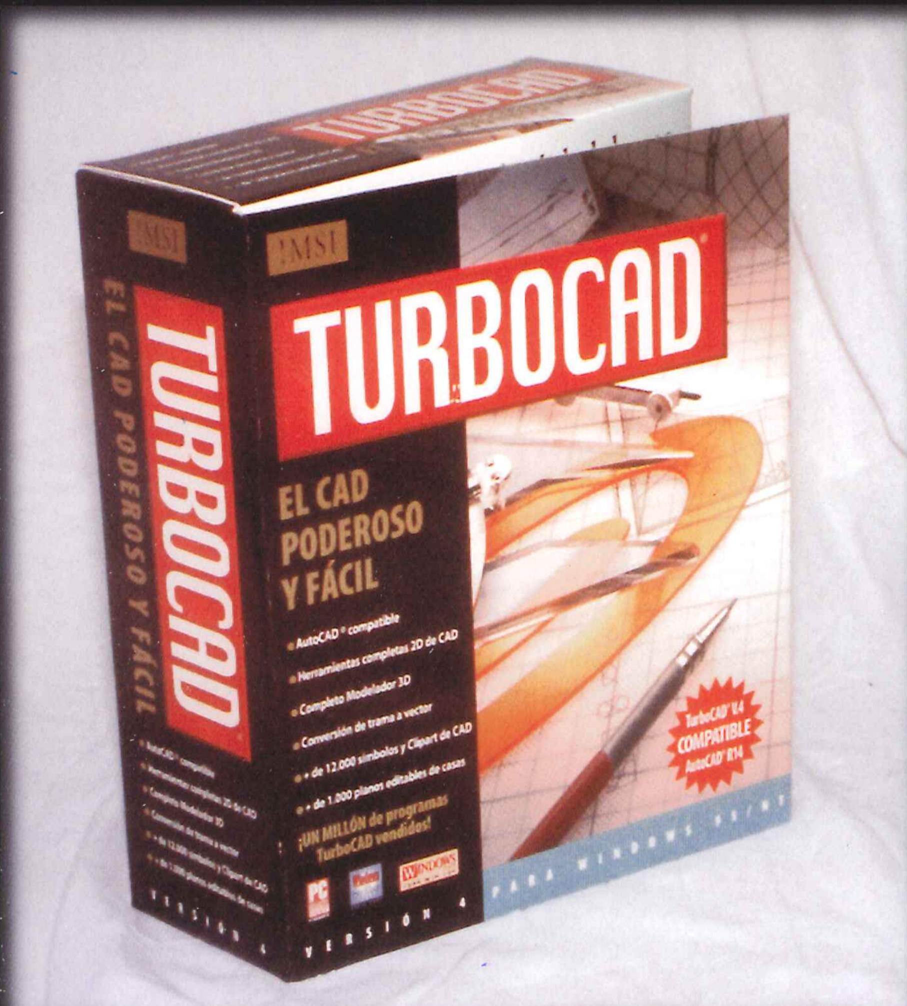
Si habéis encontrado en la revista algún otro término que queráis ver definido en este glosario, no lo dudéis y escribidnos o mandadnos un e-mail.

La redacción.

En nuestro próximo número:







VERSION 4 PARA WINDOWS 95/NT

Fácil de usar
El interfaz compatible con Microsoft Office, las herramientas de dibujo intuitivas, los tutoriales extensos, una ayuda basada en Internet y mucho más. le permiten comenzar directamente.

Compatible
Soporte para formatos de archivos estándar de la industria, incluyendo DXF, DWG, DWF, HPGL, WMF y más

Poderoso
Más de 150 herramientas para dibujo, edición y visualización, con funciones avanzadas de CAD como edición mediante manejadores, símbolos mediante "arrastrar y soltar", conversión de trama a vector y un completo modelador 3D.

TURBOCAD® 4

IMSI

AHORA EN CASTELLANO

EL CAD PODEROSO Y FACIL

- AutoCAD compatible
- Herramientas completas 2D de CAD
- Completo modelador 3D
- Conversión de trama a vector
- + de 12.000 símbolos y Cliparts de CAD
- + de 1.000 planos editables de casas

TurboCAD V.4 COMPATIBLE AutoCAD R14

LO ENCONTRARÁ EN: El Corte Inglés · fnac · KM TIENDAS

ACTION TEL. (91) 364 02 34 MISCO TEL. (91) 841 81 11 W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94 N.B.C. GONZA y MARTIN, S.L. (928) 38 08 43
COMPU-QUICK (956) 54 09 36 HOLLYWOOD MULTIMEDIA (91) 447 26 19
BAIXWARE (93) 377 46 52 (93) 662 71 02 OCI-84 (93) 225 81 75 PC WELL (95) 435 98 32

DISTRIBUIDO POR

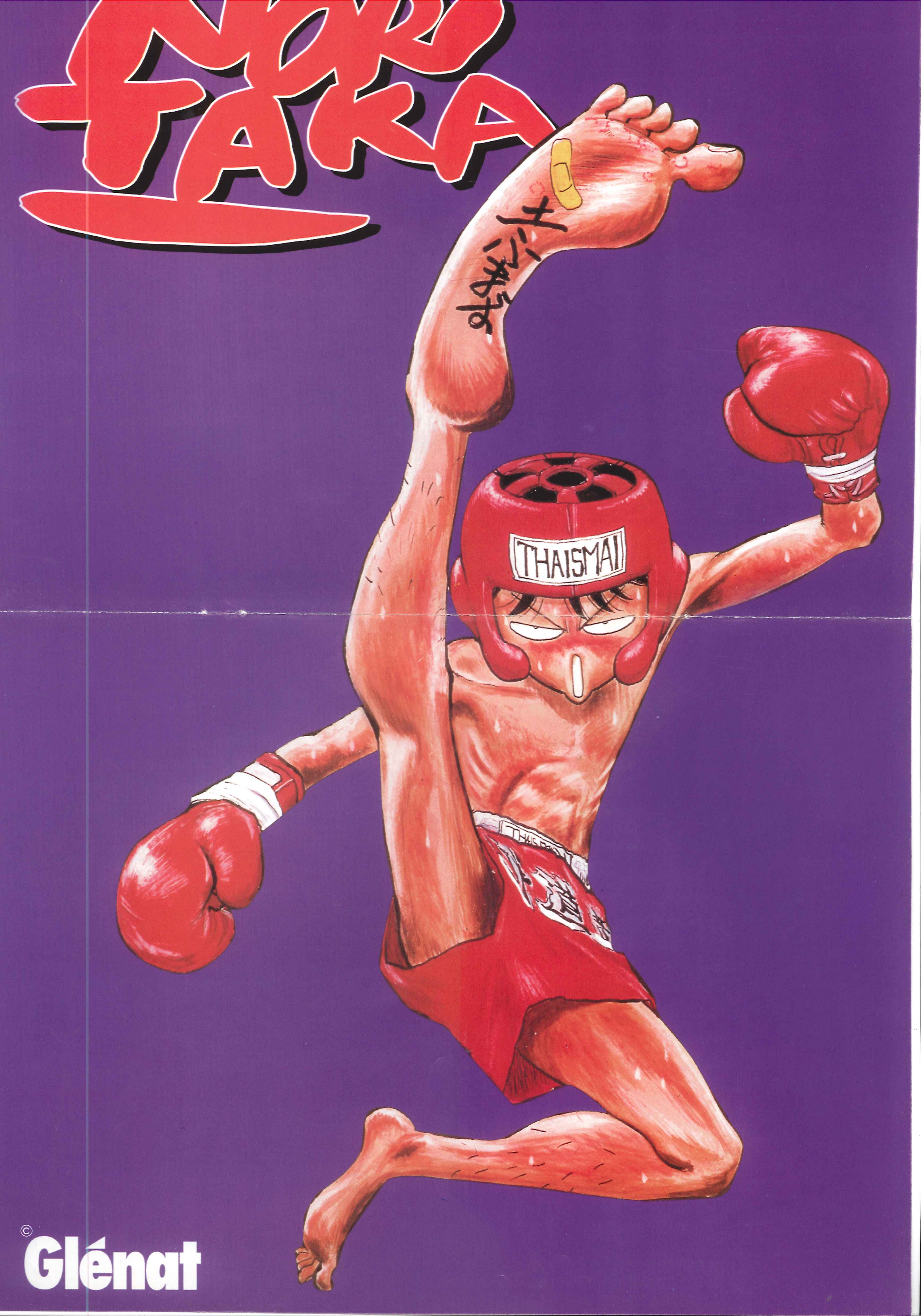
ARS Multimedia

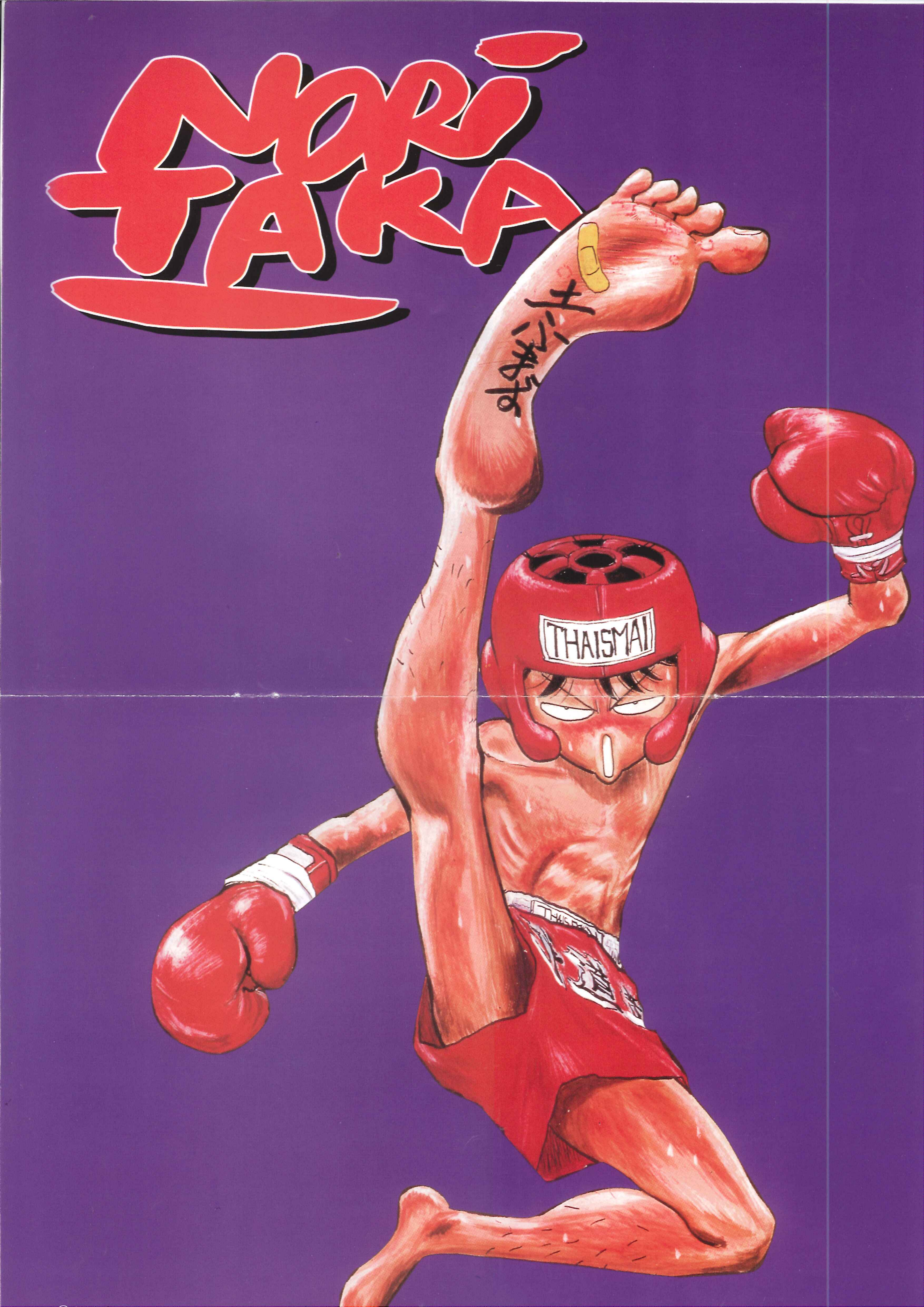
OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08


ドカン
DOKAN
cd manga!
Ot@ku Webs
Neon Genesis Evangelion Paranoia
ABCB Café
y más... descúbrelos!!
VIDEO
Jukebox
Especial Kimagure Orange Road
Jenina
Bailando entre los recuerdos...
KOR 2ªparte
Art Gallery
「G」
E-Manga
Fushigi Yuugi
ICARUS
Maze
BURN-UP X
Burn up!
Gallforce
Gundam 20 Anniversario
Selecta Visión
Mister X
Ogre Slayer
Made in. Japan
Complementos para tus procesadores de texto, Diccionario Inglés-Japonés, Kanji Sensei...
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
©1998 ARES Informática, S.L. C/ Bellaterra, 18-20 08940 Cornellá de Llobregat Tel. (93) 471 00 08 Fax (93) 375 10 53






TAKA
THAISMAI


NORI
TAKA
THAISMAI